ACTION GAMES

NOS BANCAN LOS MEJORES

Rep. Argentina AÑO 3 Nº 30 $ 4.-

Q EDITORIAL QUARK

LESTER THE UNLIKELY

SUPER NES

MEGA SUB TERRANIA

HAVOC

MEGA

Super Street Fighter 2

SEGA & SUPERNINTENDO

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

**Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.**



HE NEXT LEVEL

E II - SEGA CD

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA

PREMIO
ACTION
GAMES
1 9 9 3

GA



GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires

EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vid

gustos y con los m



Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 3091/3092
91-7233/3553/3288 y 637-0861

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed.- Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap. Fed.
(Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs.)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO

		12 cuotas de	P.Cont.
CONSOLAS			
09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	24,20	259,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa.	U$S	27,90	299,00
ACCESORIOS			
09-0011 Bazooka c/1 juego	U$S	12,15	129,90
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	2,80	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	2,70	28,90
02-0049 Joystick program.con Display	U$S	6,55	69,90
TITULOS			
25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	5,60	59,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	11,10	119,00
25-0059 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
25-0141 B.Toads in D Dragon	U$S	11,10	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	5,60	59,90
25-0046 Contra III	U$S	5,60	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	7,45	79,90
25-0173 Jurassic Park	U$S	7,45	79,90
25-0105 Mortal Kombat	U$S	8,40	89,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	5,60	59,90
25-0188 Super Air Driver	U$S	9,35	99,90
25-0033 Super Turtle Ninja	U$S	5,60	59,90
25-0051 Street Fighter II	U$S	6,55	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	11,10	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	9,35	99,90
25-0081 T. Legend of t.Myst	U$S	6,55	69,90
25-0154 Terminator	U$S	6,55	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	6,55	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	7,45	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	7,45	79,90
25-0196 Super Soccer	U$S	6,55	69,90
25-0195 Stunt Race FX	U$S	12,05	129,00
25-0199 Joe and Mac 2	U$S	6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U$S	6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U$S	8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U$S	12,15	129,90
25-0207 Fatal Fury 2	U$S	7,45	79,90

SUPER NINTENDO TITULOS

		12 cuotas de	P.Cont.
25-0214 Super Street Fighter	U$S	11,10	119,00
25-0114 Star Fox	U$S	8,40	89,90
25-0216 Super Tennis	U$S	6,55	69,90
25-0049 Axelay	U$S	3,75	39,90
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	4,20	44,90
25-0048 Super R. Type	U$S	3,75	39,90
25-0044 Alines Vs. Preditor	U$S	3,75	39,90
25-0027 Cradius	U$S	3,75	39,90
25-0028 Home Lost in N Y	U$S	3,75	39,90
25-0030 Paper Boy	U$S	4,20	44,90
25-0035 Parodius	U$S	3,75	39,90
25-0045 Retur.double Drag	U$S	4,65	49,90
25-0174 Aladdin	U$S	7,45	79,90
25-0109 Street Fig. 5-12 jug.	U$S	7,45	79,90
25-0136 Goof Troop	U$S	4,65	49,90
25-0210 Super Turrican	U$S	5,60	59,90
25-0208 Zool	U$S	5,60	59,90
25-0145 Mario Paint	U$S	7,45	79,90
25-0219 La Bella y La Bestia	U$S	8,40	89,90



GAME BOY

GAME BOY

LLEGO! SUPER GAME BOY	U$S	10,25	109,00
14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	13,00	139,00
14-0003 c/8 juegos en 1	U$S	14,85	159,00
14-0004 c/30juegos en 1	U$S	17,65	189,00
ACCESORIOS			
14-0005 Lupa	U$S	1,90	19,90
14-0006 Batería recarg. p/ench a 220 v	U$S	3,30	34,90
14-0008 Luz	U$S	1,90	19,90
14-0009 Handy Boy Multifunc	U$S	6,10	64,90

GAME BOY TITULOS

		12 cuotas de	P.Cont.
23-0029 Aventura Island	U$S	3,75	39,90
23-0010 Bart Simpson	U$S	3,75	39,90
23-0026 Double Dragon II	U$S	3,75	39,90
23-0012 Home Alone 2	U$S	3,75	39,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,65	49,90
23-0080 The Simpson	U$S	2,80	29,90
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	2,80	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	2,80	29,90
23-0114 Knight Quest	U$S	2,80	29,90
23-0042 Kung Fu Master	U$S	2,80	29,90
23-0038 Marble Madness	U$S	2,80	29,90
23-0061 The Killer Tomatoe	U$S	2,80	29.
23-0139 Mortal Kombat	U$S	4,65	49,90
23-0055 Ninja Garden	U$S	3,75	39,90
23-0053 Operation C	U$S	3,75	39,90
23-0054 Pacman	U$S	4,65	49,90
23-0076 Soccer Mania	U$S	3,75	39,90
23-0023 Super Mario Land	U$S	3,75	39,90
23-0019 Super Mario Land2	U$S	4,20	44,90
23-0003 Super R.C. Car	U$S	3,75	39,90
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	3,75	39,90
23-0044 World Circuit	U$S	4,65	49,90
23-0153 Super Mario Land3	U$S	4,65	49,90
23-0156 Don King Kong C.	U$S	6,55	69,90
23-0157 Tetris II	U$S	4,65	49,90
23-0168 Tiny Toon 2	U$S	4,20	44,90
23-0159 Winner Olympic	U$S	4,20	44,90
23-0020 Turtles 2	U$S	3,75	39,90
23-0009 Bubble Bobble	U$S	3,75	39,90
23-0002 Robocop 2	U$S	3,75	39,90

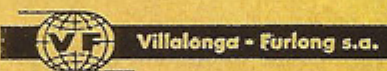
SEGA

SEGA CONSOLAS

10-0010 Génesis NTSC	U$S	21,40	229,00
Génesis II Binorma	U$S	23,25	249,00
10-0013 Sega CD	U$S	51,25	549,00
ACCESORIOS			
02-0046 Joystick 6 botones	U$S	2,80	29,90
02-0037 Joystick para Sega	U$S	1,90	19,90
10-0011 Menacer c/ Cvartu.	U$S	16,70	179,00
02-0048 Joystick Prog c/displ	U$S	6,55	69,90
02-0047 Joystick program. 6 funciones s/ display	U$S	3,75	39,90

Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA.
Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.
Vigencia de este aviso hasta el 30/11/94.

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Nuestros productos son transportados al interior por 

P.C.	259,00	129,90	59,90	119,00	69,90	79,90	89,90	99,90	49,90	129,00	69,00
P.T.F.	290,40	145,80	67,20	133,20	78,60	89,40	100,80	112,20	55,80	144,60	77,40

P.C.	28,90	39,90	44,90	139,00	159,00	189,00	29,90	229,00	249,00	549,00	19,90
P.T.F.	32,40	45,00	50,40	156,00	178,20	211,80	33,60	256,80	279,00	615,00	22,20

P.C.	299,00	79,00	1.190,00	125,00	149,00	109,00	34,90	64,90	179,00	24,90	54,90	99,00	339,00
P.T.F.	334,80	88,80	1.333,20	140,40	166,80	123,00	39,60	73,20	200,40	28,20	61,80	111,00	379,80

VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los ejores precios.

DISQUE AHORA... Y COMPRE DESDE SU CASA!

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

ENTREGAS EN TODO EL PAIS

SEGA TITULOS

SEGA TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	3,75	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	4,65	49,90
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	4,65	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	4,65	49,90
27-0047 Campeones III	U$S	1,85	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	3,75	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	3,75	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	4,20	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	7,45	79,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	4,65	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	4,20	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	9,35	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	2,35	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	4,20	44,90
27-0038 Mortal Kombat 41A	U$S	4,65	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	5,60	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	4,65	49,90
27-0060 Pele	U$S	4,20	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	4,65	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	4,65	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	4,65	49,90
27-0062 Spiderman vs. Xman	U$S	4,65	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	3,75	39,90
27-0050 St. Fighter II N. Turbo	U$S	6,55	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	3,75	39,90
27-0071 Techno Cop	U$S	1,85	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	2,80	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	4,65	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	3,75	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	3,75	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	3,65	39,00
27-0100 Virtual Race	U$S	13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U$S	12,15	129,90
27-0102 Mortal Kombat II	U$S	6,55	69,90



GAME GEAR

GAME GEAR CONSOLAS

GAME GEAR CONSOLAS			
10-0009 Consola	U$S	21,40	229,00
10-0020 Cons. c/18 jue. en 1	U$S	26,05	279,00
TITULOS			
29-0004 Jurassic Park	U$S	6,45	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	7,40	79,00

GAME GEAR TITULOS

GAME GEAR TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
29-0001 NBA Jam	U$S	6,55	69,90
29-0002 Robocop 3	U$S	7,40	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	6,45	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	7,40	79,00
29-0008 S.Mon(A.SennaGP2)	U$S	6,55	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	6,55	69,90
29-0011 Aladdin	U$S	5,60	59,90
29-0012 Sonic 2	U$S	5,15	54,90
29-0013 Indiana Jones	U$S	4,65	49,90
29-0014 Drácula	U$S	6,55	69,90
29-0015 W. daledon Tenis	U$S	5,15	54,90
29-0016 Ultimate Soccer	U$S	5,15	54,90
29-0017 Hook	U$S	4,65	49,90
29-0018 Ariel Nernaid	U$S	4,65	49,90
29-0019 GP Rider	U$S	5,60	59,90
29-0020 X Man	U$S	5,60	59,90
29-0021 Deep Duck Trub.	U$S	4,65	49,90
29-0022 Mr. Pacman	U$S	5,60	59,90
29-0023 Pinball	U$S	5,60	59,90
29-0024 Cliffhanger	U$S	5,60	59,90
29-0025 Choplifter 3	U$S	5,15	54,90
29-0026 Sonic Drift	U$S	5,15	54,90



NIPPON GAME

NIPPON GAME CONSOLAS

NIPPON GAME CONSOLAS			
07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	7,45	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	5,60	59,90
FAMILY GAME TITULOS			
LLEGO MORTAL KOMBAT	U$S	3,75	39,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 Interior $ 15

3DO

3DO		12 cuotas de	P.Cont.
13-0001 Consola	U$S	111,10	1.190
TITULOS			
30-0001 Dragon's Lair	U$S	11,70	125,00
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,70	125,00
30-0003 Night Trap	U$S	11,70	125,00
30-0004 Total Eclipse	U$S	11,70	125,00
30-0005 20th. Century V. Alma	U$S	11,70	125,00
30-0006 3DO Sampler Disc	U$S	3,75	39,90
30-0007 Beattle Chess	U$S	11,70	125,00
30-0008 Escape F. Manster M.	U$S	11,10	119,00
30-0009 ESPN Step. Aerobics	U$S	9,35	99,90
30-0010 Fatty Bear's Fun Pack	U$S	11,70	125,00
30-0011 Interac. Golf ESPN	U$S	14,85	159,00
30-0012 Inter.Poker Conboy C	U$S	11,70	125,00
30-0013 Jurassic Park	U$S	11,70	125,00
30-0014 Oceans Belon	U$S	11,70	125,00
30-0015 Putt. Putt's Fun Pack	U$S	11,70	125,00
30-0016 Putt. Putt's J. Parade	U$S	11,70	125,00
30-0017 Sesame Street Numb	U$S	11,70	125,00
30-0018 Sewer Shark	U$S	11,70	125,00
30-0019 Stellar 7 Draxon's R	U$S	11,70	125,00
30-0020 Toon Time in the Clas	U$S	6,45	69,00



COMPAC DISC SEGA TITULOS

COMPAC DISC SEGA TITULOS			
28-0001 After Burner III	U$S	11,10	119,00
28-0002 Batman Returns	U$S	11,10	119,00
28-0012 Chuck Rock	U$S	11,10	119,00
28-0003 Cobra Command	U$S	11,10	119,00
28-0004 Dracula	U$S	11,10	119,00
28-0013 Dragon's Lair	U$S	11,70	125,00
28-0014 Final Fight	U$S	11,70	125,00
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	11,70	125,00
28-0005 Jurassic Park	U$S	11,70	125,00
28-0016 Lethal Enforces	U$S	13,90	149,00
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,10	119,00
28-0018 Monkey Island	U$S	11,10	119,00
28-0023 Fifa Soccer	U$S	12,05	129,00
28-0027 Mortal Kombat	U$S	12,05	129,00
28-0007 Prince of Persia	U$S	11,10	119,00
28-0008 Racing Aces	U$S	11,10	119,00
28-0019 NHL 94	U$S	11,70	125,00
28-0006 Night Trap	U$S	11,70	125,00
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	11,10	119,00
28-0010 Sonic	U$S	11,10	119,00
28-0020 Spiderman	U$S	9,25	99,00
28-0011 Spiderman Vs. King	U$S	11,10	119,00
28-0021 Third World War	U$S	11,10	119,00
28-0022 Ecco the Dolphin	U$S	11,10	119,00
28-0024 Hook	U$S	9,25	99,00
28-0025 Lunar Silver	U$S	11,10	119,00

OFERTAS DEL MES

OFERTAS DEL MES		
SUPER NES (completa) c/ 2 Joystick Mario Wold y Spiderman Arcade	U$S 31,65	339,00
SUPER NES (completa) c/ 2 Joystick y Street Figther II	U$S 31,65	339,00
SUPER FAMILY c/ 150 juegos	U$S 5,60	59,90

TARJETAS DE CREDITO:

Hasta 12 Cuotas 



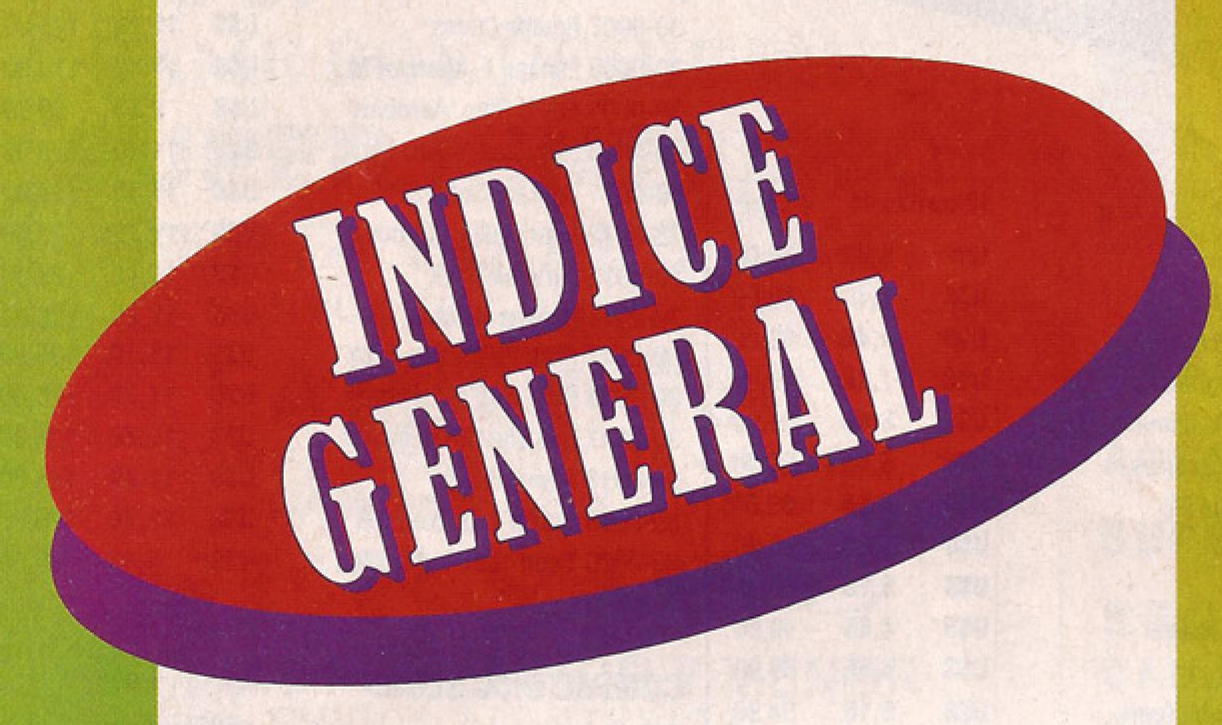



Hasta 6 Cuotas BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

Consultá por otros títulos

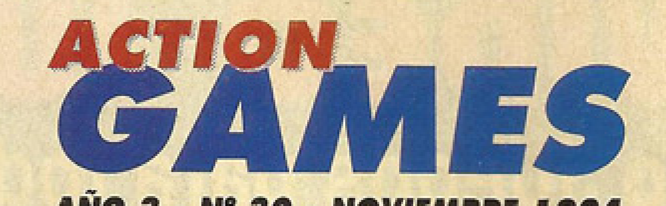
Consulte precios por mayor

En el PROXIMO NUMERO



Con todos los títulos publicados hasta ahora, para que puedas encontrar los juegos que necesitás con total facilidad y rapidez.

No te lo pierdas!
Si no, el que se va a perder sos vos.



AÑO 3 - Nº 30 - NOVIEMBRE 1994

Director
Gustavo J. Wrobel

Producción
Pablo M. Dodero

Arte
María A. Alaniz

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital
Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**.

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 30 - NOVIEMBRE 1994

Nos bancan los mejores:
Sí, nos bancan nuestros lectores, que todos los meses nos siguen prefiriendo a la hora de elegir... Por eso son los mejores.
Y por eso les damos lo mejor. Como un nuevo formato más pequeño y práctico, pero con la misma cantidad de notas que siempre.
O la cobertura especial sobre el Super Street Fighter 2, con artículos que siguen en la edición de diciembre.
Pero lo mejor, también, es el concurso de fin de año que acompaña el nuevo ranking de Action: Winning Game 1994.
¿Querés más? Entonces no te pierdas las próximas Action. No lo vas a poder creer!!

La Banda de Action

ESTE ES EL CODIGO DE PUNTAJE QUE UTILIZAMOS

POBRE · REGULAR · BUENO · OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

SHOTS

Super Mario es... ¡PELADO!

Super Mario: mejor con la gorra...

No tenemos nada contra los pelados. Pero nos llevamos una sorpresa de aquellas al abrir un librito distribuido por Nintendo en el Japòn y encontrarnos cara a cara con Super Mario sin su famosa gorra. ¿Así que el personaje tiene el mayor aeropuerto de mosquitos?

SE VIENE SONIC 4....

Empleo duro, este de Sonic. Sega le está dando un nuevo trabajo al personaje: enfrentar a Robotnik y su banda en Sonic 4, aventura que saliò para Mega a partir de setiembre. Sega jura que la nueva versiòn del juego será muy especial y diferente de todo lo que saliò hasta ahora.

Ojalá, porque el pobrecito ya debe estar aburrido de hacer loopings, saltar en resortes, juntar argollas y esmeraldas.

...Y MEGA MAN 7!!!

Este es otro que no tiene descanso. Capcom tiene que lanzar para fin de este año una nueva aventura del héroe robot para Super NES. No se dieron detalles del game, pero ya podemos imaginar a Mega Man a los golpes con un nuevo montòn de criaturas mecánicas encabezadas por el Dr. Willy.

COUGAR PRESENTA VIDEOGAME *Portátil*

Conocida por sus productos en el área de audio y video, Cougar acaba de entrar al codiciado mercado de los videogames. En mayo, presentò el Cougar Boy, consola portátil con pantalla de cristal líquido blanco y negro y sonido estéreo. Junto con el videogame fueron presentados 18 cartuchos con juegos educativos, de estrategia y acciòn. Hasta el final del año, serán en total 25 games disponibles. Competidor directo del Game Boy, de Nintendo, la consola de Cougar le lleva ventaja en el precio: 75 URV contra 120 URV del Game Boy. Sus cartuchitos también son más baratos: 17 URV contra 40 URV. Los juegos del Cougar Boy, en esa fase de presentaciòn, sin embargo, son menos sofisticados y tienen menor variedad que los del portátil de Nintendo.



El fuerte del Cougar Boy son los games educativos y de estrategia.

ARCADES Y SATURN TENDRAN LOS MISMOS JUEGOS

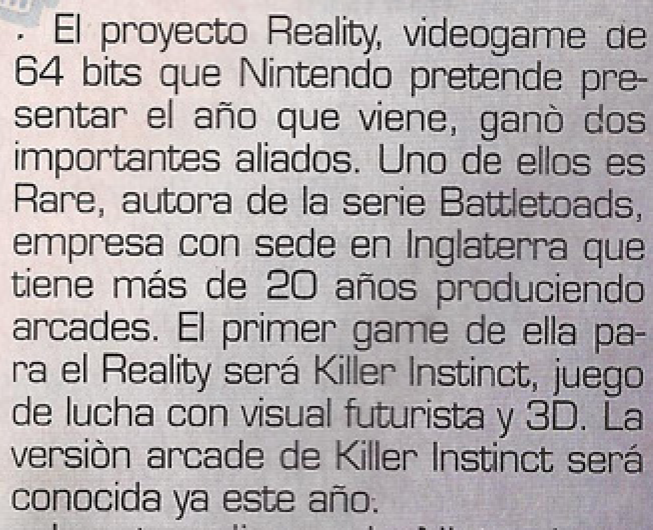
Los futuros propietarios del Saturn podrán jugar games de arcade en su casa.

Y los arcademaníacos podrán disfrutar de los juegos del Saturn con algunas monedas. Para que esto sea posible, Sega e Hitachi desarrollaron un mismo sistema para el Saturn y los futuros arcades de Sega. Bautizado Taitan, el sistema está basado en un chip Risc SH2 de 32 bits.

Además de volver totalmente compatible el software de los dos equipos, el Taitan tiene otra ventaja: la de atraer la atenciòn de los tradicionales fabricantes de arcades, como Acclaim y Capcom, hacia el Saturn.

Para decirlo más claro: el nuevo videogame de 32 bits de Sega podrá tener, rápidamente, versiones de arcades de gran éxito como Super Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat 2 ...etc. etc. etc. ¡Uau!

PROYECTO REALITY GANA 2 SOCIOS



El proyecto Reality, videogame de 64 bits que Nintendo pretende presentar el año que viene, ganò dos importantes aliados. Uno de ellos es Rare, autora de la serie Battletoads, empresa con sede en Inglaterra que tiene más de 20 años produciendo arcades. El primer game de ella para el Reality será Killer Instinct, juego de lucha con visual futurista y 3D. La versiòn arcade de Killer Instinct será conocida ya este año.

La otra alianza de Nintendo es con la empresa WMS. A través de este acuerdo, será posible traer al videogame versiones de arcades de Midway. ¿Pescaste? Games como Mortal Kombat y NBA Jam son candidatos re-fuertes para las versiones para el 64 bits de Nintendo. Así es: el proyecto Reality está, por fin, transformándose en realidad.

ARCO IRIS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS
DE TODOS LOS TITULOS
Y TODAS LAS CONSOLAS.
TAMBIEN POR TELEFONO
CON TARJETA DE CREDITO.

INTENDENTE CAMPOS 2063 SAN MARTIN Bs.As. (1650)

(01) 753-6314

Nuestros productos viajan por 



SET:
1 X 16 BIT CONSOLA
2 X TURBO JOYSTICKS
1 X ADAPTADOR 220 VAC
1 X RF CABLE
1 X SWICHT BOX
1 X CABLE AUDIO-VIDEO
1 X MANUAL
1 X AUDIFONO

FUNCIONES:

1- SISTEMA DE VIDEO BINORMA (PAL-N Y NTSC)
2 - UCS (UNIVERSAL CARTRIDGES SYSTEM)
PERMITE FUNCIONAR CON TODOS LOS SISTEMAS
DEL MUNDO (AMERICA, ASIA Y EUROPA)
3 - COMPATIBLE CON CD-ROM

OPCIONALES:

CONECTOR PARA CD-ROM

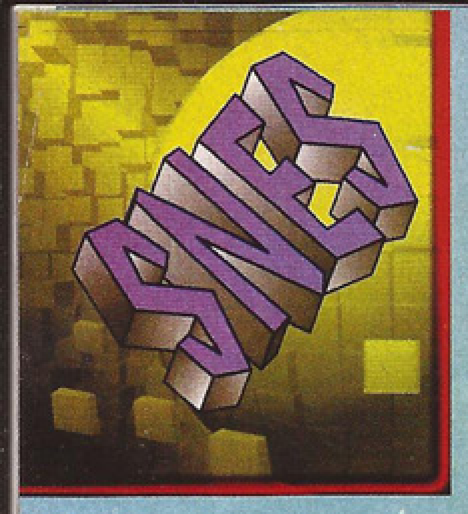
DISTRIBUIDO POR: UNIVERSE ELECTRONIC S.

que estabas esperando

100% COMPATIBLE CON 16 BIT



R.L. PRINGLES 1334 Tel.: 865-4738 fax: 865-4740



SUPER STREET FIGHTER 2
Capcom

Lucha - 1 a 8 jugadores alternados o 2 simultáneos

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

NO DEJES DE SACAR OTROS GOLPES DE SSF2 CON NUESTRA CARTILLA ESPECIAL



Amantes de los golpes a montones, Capcom lanzó el super-extra-máximo de los games de lucha para Mega y Super NES. Super Street Fighter 2 es todo lo que podías esperar de un cartucho de lucha. Son 16 personajes, cada uno con golpes maravillosos y personalidad propia. Super SF2 corona con éxito la trayectoria del game más copiado de todos los tiempos, desde la versión original (World Warrios, del 91).

Para mostrar que los otros juegos no le llegan ni a los talones, Capcom se gastó toda en este game. Y la última versión arcade, Super Street Fighter 2 Turbo (más rápida y con combos bestiales) ya está apareciendo por aquí. ¿Vendrá algún día Street Fighter 3?



Cuatro escenas de la presentación del cartucho. Ryu se prepara para mandar una magia.

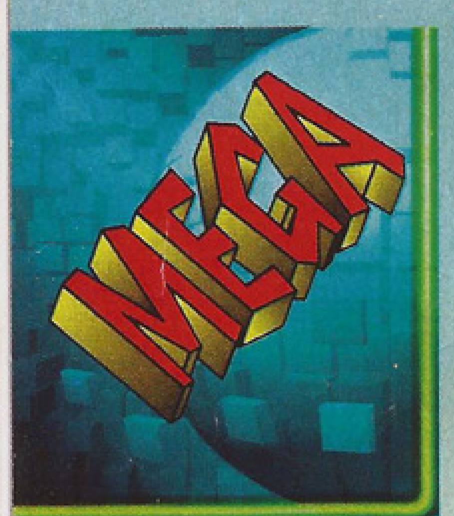
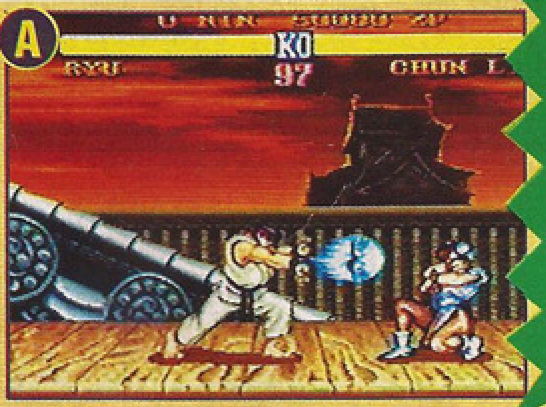


GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

LA EVOLUCION DE SF2

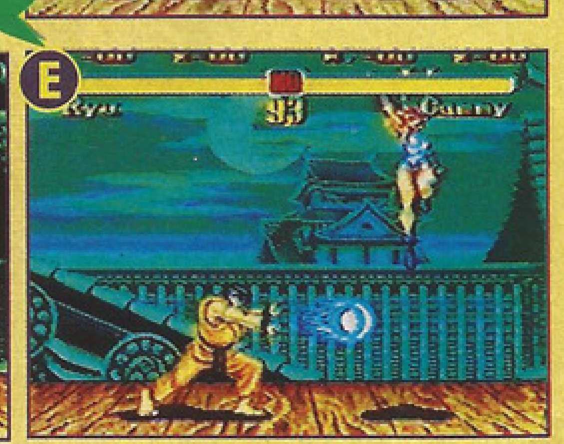


Fijate en la evolución de SF2 en esta secuencia de fotos de la pantalla de Ryu en las diferentes versiones. A) World Warriors (SNES), b) Turbo (SNES), C) Special Champion Edition (Mega), D) Super (SNES) y E) Super (Mega).

D







Avalancha de Mega

Capcom no economizó memoria para reproducir con fidelidad la versión del arcade: el cartucho de Super NES tiene 32 Mega y el de Mega Drive es todavía mayor, con 40 Mega. Todos los detalles gráficos del arcade fueron transportados y la jugabilidad también está muy buena. Sólo el sonido decepciona: ¡no vale nada! El gran atractivo de este Super SF2 son los cuatro nuevos personajes: Cammy (Inglaterra), Fei Long (Hong Kong), T. Hawk (Méjico) y Dee Jay (Jamaica). Cammy llega para acabar con la hegemonía de Chun Li. Fei Long es un Bruce Lee estilizado y T. Hawk hace el papel de "indio buenazo". Dee Jay es todo un personaje que se copa con el reggae, rindiendo así un homenaje a su compatriota más famoso (Bob Marley).

Novedades a Montones

Super SF2 no está copado solamente gracias a los cuatro nuevos. Los doce luchadores originales también cambiaron: ganaron nuevos golpes y nuevas animaciones de movimientos. Tres buenos ejemplos son la magia de fuego de Ryu (nuevo comando), el Dragon Punch de fuego de Ken (con puñetazo fuerte) y la nueva animación (¡y comando!) de Chun Li.

Más que los golpes, lo que le está volando la cabeza a la muchachada son los combos. Un combo es nada más, y nada menos, que una combinación de golpes realizados en secuencia y que no tienen defensa posible. ¿Simple, no? Lo complicado es acertar los comandos, ejecutando cada golpe o movimiento en el segundo exacto. Precisión es la palabra clave cuando se habla de combos. Un único error, y fuiste. ¡Y te llevás un contraataque en medio de tu jugada!



APROVECHA LAS OPCIONES

Super Battle - Es el game normal, para un jugador. Elegís un personaje y vas enfrentando a los otros, en el orden que elija la máquina, hasta llegar al jefazo final, M.Bison.

Versus Battle - Dos jugadores se enfrentan con los personajes que quieran.

Group Battle - Dos personas eligen hasta ocho luchadores y compiten para ver quién vence más. Hay dos modos: Elimination (Mega y SNES) y Point Match (sólo en el Mega). En el Point Match, la computadora atribuye "X" puntos por tu desempeño. Y vence quien sume más puntos.

Tournament Battle - Un campeonato para hasta ocho personas. Cada uno elige un personaje y la computadora elige a los oponentes. Perdés una lucha, quedás eliminado.

Challenge - Un desafío con dos modos. En el de Tiempo (Mega y SNES), el tema es reventar rápido al enemigo. En el de Score (solamente en el Mega) vence quien acumula más puntos en los 50 segundos de lucha. Pero te pasamos un dato: ¡es imposible destronar al staff de Capcom! Los chabones consiguieron acabar con Dhalsim en 6,4 segundos.



Venció Ryu. Mostrá que sos un campeón y llegá vos también.

MEGA X SUPER NES

Al fin de cuentas, ¿cuál versión de Super SF2 es mejor, la de Mega o la de Super NES? Empecemos por decir que los dos cartuchos son copadísimos. Para no cometer ninguna injusticia, dividimos la evaluación en los siguientes puntos: gráficos, sonido, jugabilidad y "extra" (diferencias que hacen más o menos interesante una versión). Así, cada uno puede sacar sus propias conclusiones. Veamos:

Gráficos Como de costumbre, Super NES no decepcionó. La calidad de las imágenes de Super SF2 es tan buena como las de SF2 Turbo. La grata sorpresa quedó por cuenta de la versión de Mega: ¡Capcom consiguió reproducir el arcade en el cartucho para el 16 bits de Sega! Está todo ahí: apertura, golpes, animaciones y hasta un bonus (con una broma al final). Resultado: empate.

Sonido Resultó mucho más pobrecito de lo esperado. Las voces del Mega son roncas y poco nítidas, re-feas inclusive. La digitalización de las voces en el Super NES quedó mejor. Sólo que cometieron una falta grave: eliminaron al locutor que anunciaba las batallas (el famoso "Round 1. Fight!"). La música no es tan mala como las voces, pero tampoco inspira mucho. En este punto, ventaja para el SNES.

Jugabilidad Super SF2 tiene excelente jugabilidad. Para sorpresa general, la ventaja es de Mega. Las respuestas son más precisas y el control de seis botones se mostró perfecto por ser casi idéntico al Arcade. El cartucho de SNES tiene buena respuesta, pero es menos exacto que el de Mega. Resultado: ventaja para la consola de Sega.

Extra Las dos versiones son muy parecidas, contando con cinco opciones de juego: Super Battle, Versus Battle, Group Battle, Tournament Battle y Time Challenge. Sólo que el Mega tiene un modo de juego más en el Group Battle y en el Challenge. Otra cosa que está buena en el cartucho de Mega es que las opciones aparecen lado a lado (en la misma pantalla), mientras las del SNES, vienen una debajo de la otra, no pudiendo ser visualizadas en la misma pantalla. Además de tener esa ventaja, el cartucho de Mega es más fiel al Arcade: al final de las luchas, los personajes aparecen reventados, con sangre, con un ojo morado, etc. En la versión de Nintendo, para variar, esos "detalles" casi desaparecieron. Punto para Sega.

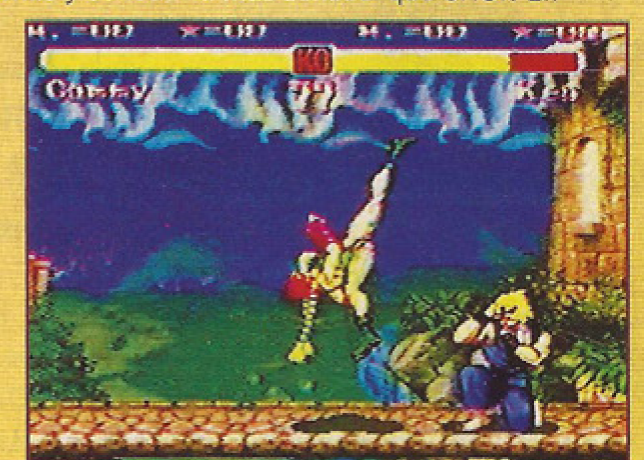
LOS NUEVOS LUCHADORES

CAMMY

Rapida y astuta, la inglesita tiene dos excelentes golpes especiales (Cannon Drill y Thrust Kick). Sabe usar bien las piernas y es todavía más sensual que CHUN LI.



Su escenario es un castillo medieval.



El Thrust Kick es power: → ↓ ↘ + patada. Puede ser accionado cerca o lejos.

DEE JAY

Gente divertida, este músico y luchador a la vez. Rápido y con bastante swing, Dee Jay tiene magia, buenos lanzamientos y un golpe novedoso, con varios puñetazos.



Fiesta en Jamaica. Por lo menos hasta que empiezan las peleas.



Accioná el Hyper Fist para atacar o desviar magias: ↓ 2s, ↑ + puñetazo bien rápido.

FEI LONG

Luchador de Kung Fu al estilo de su ídolo Bruce Lee, Fei Long soñaba con convertirse en actor de películas de artes marciales. Rápido y peleador, cuenta con buenos lanzamientos.



Un templo de Hong Kong es el escenario particular de Fei Long.



Rekka Ken (puñetazo múltiple): ↓ ↘ → + puñetazo. Repetilo para ataques que quitan el aliento.

T. HAWK

Calmoso indio de una tribu americana, T.Hawk lucha para salvar a su pueblo. Grandote, tiene tres golpes especiales, además de estrangular a sus pobres adversarios.



Después de salir de los Estados Unidos, su "casa" es una plaza de Méjico.



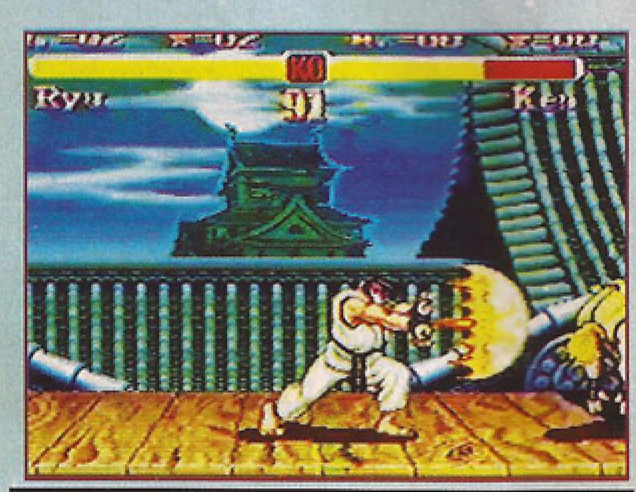
Usá el Thunderstrike para volar por encima del enemigo: → ↓ ↘ + puñetazo.

PREPARATE



RYU

Su magia tiene una animación nueva. También ganó una magia de fuego.



La buena y vieja magia ganó en animación, pero el comando sigue siendo ↓ ↘ → + puñetazo.

CHUN LI

Su magia tiene otra animación, además de no correr toda la pantalla. Ganó una patada para evitar a los piolas que intentan saltar sobre su cabeza. Y su golpe mortal ahora pega dos veces antes de derribar.



Usá esta patada fuerte para acertar bien en la cara del enemigo.

GUILE

El Sonic Boom cambió totalmente y el cuchillo volvió a ser lo que era al principio: derriba al primer ataque. Para variar, empeoró un poco.



Su magia (← 2s, → + puñetazo) quedó bien diferente. Hasta parece que lanzara dos cuchillos...

PARA ENFRENTARLOS

Fijate en los principales cambios en los 12 personajes que están en la lucha desde el SF2 original.

KEN

Ganó el Dragon Punch de fuego, que pega tres veces. En compensación, se volvió un poco más débil.



Su giratoria en lo alto (saltá y apretá ↓ ↙ ← + patada) desciende medio torcida.

BLANKA

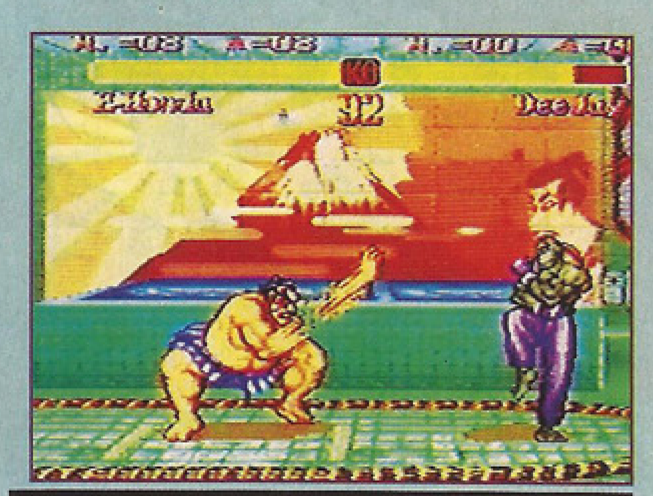
Ganó una bolita que salta magias. La bolita hacia arriba ahora sube rodando y cae de pie (y no rodando como antes).



Si Ryu manda una magia, salvate con esta bolita: ← 2s, → + patada.

E. HONDA

Su Sumo Smash ahora derriba a la primera vez. Y lleva menos tiempo para ser accionado, lo que está copado.



Mandate encima del enemigo y apretá puñetazo lo más rápido que puedas.

DHALSIM

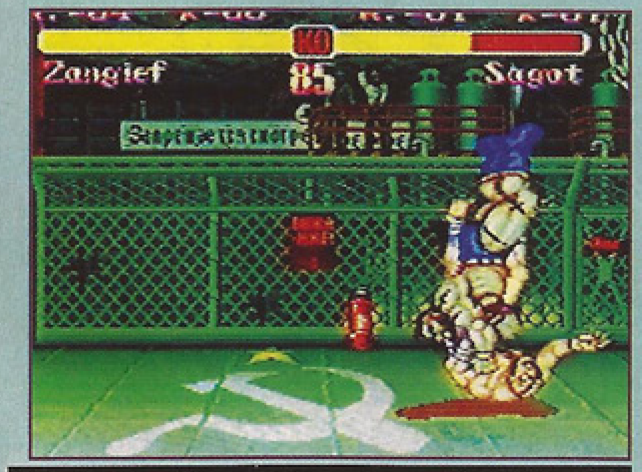
El Yoga Teleport quedó bastante más fácil de accionar: ahora sólo hacen falta dos botones. El Yoga Fire quema pero no derriba al enemigo. Puede parecer feo, pero es copado para usar en los combos, vos soltás un Yoga Fire y ya detonás con otro golpe seguido.



Desaparecé y aparecé donde quieras con uno de los cuatro Yoga Teleport.

ZANGIEF

Ganó un pilón triple con patada (que acierta dos veces) y un pilón de lejos (que agarra al enemigo y lo golpea contra el suelo). Pero perdió su increíble giratoria rápida. Y un detalle cómico: el ruso se muestra confundido cuando yerra el pilón triple de lejos.



Si alguien llega muy cerca, usá el Syberian Supler: da cuenta del asunto.

VEGA

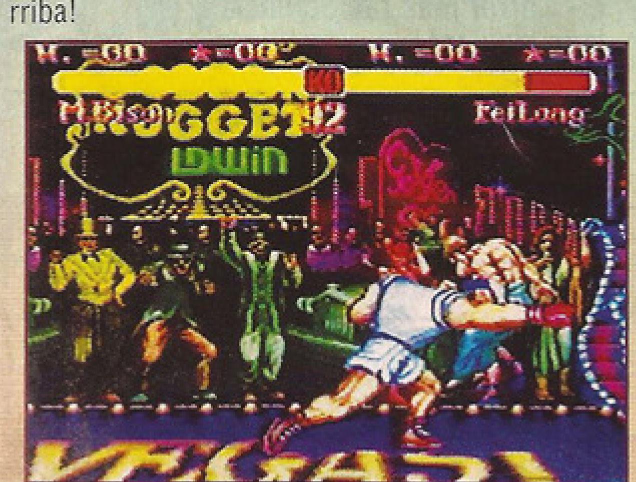
Varias animaciones nuevas. Ganó puñetazos nuevos, patadas y el Sky Claw (cuando vuela y hunde su garra en el enemigo). Ahora Vega no se mantiene colgado de la reja de su pantalla, haciendo que el adversario no sepa dónde va a caer.



Sorprendé al enemigo estrellándolo en el suelo con el Wall Liap: ↓ 2s, ↑ + patada. Cerca del adversario, apretá Puñetazo Fuerte.

BALROG

Ganó el Buffalo Head Butt, un excelente cabezazo para escapar de magias o detener a los tipos que se vienen por arriba. ¡Este directo los derriba!



Derribalos con el directo: ← 2s, → + puñetazo.

SAGAT

Viene con una poderosa patada en la cara y una excelente voladora con puñetazo. Las magias ahora están más rápidas y el Uppercut derriba al instante.



El Tiger Knee (rodillazo doble) todavía es una maniobra excelente: ↓ ↘ → ↗ + patada.

M. BISON

El jefazo ahora tiene el Devil Reverse, un contraataque poderoso. Para atacar, un rodillazo muy astuto.



La Tijera fue mejorada. Ahora derriba cuando agarra por segunda vez ← 2s, → + patada.

Dragon Ball Z 2

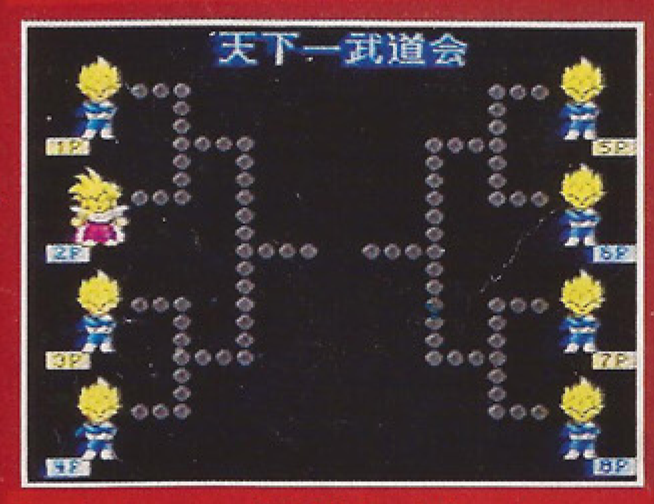


JUEGO DIFICIL, ¿NO?

Dragon Ball Z 2 es un complicado juego de lucha, en el que los combatientes arrojan magia a montones. Estos personajes provienen de historietas conocidas en el Japón. Después, aparecieron en dibujitos animados y arcades. Los japoneses los adoran. Quien sabe a vos también te gusten. Al final, los gráficos son copados y la jugabilidad también.



Al aparecer el primer menú del juego, andá sabiendo que el primer punto te lleva al modo "story".



En el mismo menú inicial, entrá en la tercera opción y jugá un torneo eliminatorio rebueno, en el que pueden jugar hasta ocho personas.

EL MARCADOR "POWER", DEBAJO DE "LIFE", INDICA EL PODER MAGICO DE LOS LUCHADORES.

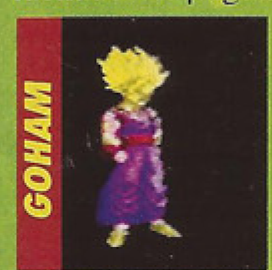
CUANDO DOS MAGIAS SE ENCUENTRAN, VENCE QUIEN APRIETA EL BOTON "A" MAS VECES Y MAS RAPIDO.

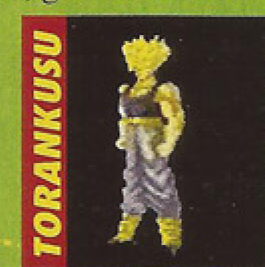
EN EL MODO "STORY", LOS GRADOS DE DIFICULTAD SON: 1 (FACIL), 2 (NORMAL), 3 (DIFICIL) Y 4 (MUY DIFICIL).

Hay muchos gamemaníacos que entran en una casa de alquiler de jueguitos y arrugan la nariz cuando se encuentran con games japoneses que tienen indescifrables caracteres nipones en la pantalla o en la caja del cartucho. Si sos uno de ellos, olvidate: exceptuando los juegos de RPG, se puede jugar cualquier game en cualquier idioma. Basta explorar el cartucho de cabo a rabo para aprender a jugarlo y divertirse. Esto es lo que ocurre con Dragon Ball Z 2, segundo game de la serie presentado por la softwarehouse Bandai.

NOMBRES PARA TODOS

Los nombres de los personajes aparecen todos en escritura japonesa. Pero no hay drama: ACTION GAMES te consiguió la traducción y publica los nombres de los luchadores. ¡Aguante, gamemaníaco!


GOHAM


TORANKUSU


BEJITA


PIKKORO


SERO


ZANGYA


SERO JR.


BOJAKKU

COMANDOS PARA ESTO O LO OTRO

A pesar de que este juego dispone de ocho personajes, los comandos y los poderes son iguales para todo el mundo.



↓↙←→ + A - magia ancha



←↙↓↘→ + A - magia estrecha

A	Magia normal
B	Patada
B + Y	Recargar power
L	Correr más rápido hacia el lado izquierdo
R	Correr más rápido hacia el lado derecho
X	Ir hacia el cielo/volver hacia el suelo
Y	puñetazo
← + A, ↓, ↘, → + Y o →, ← + A	Defender cualquier magia grande

ESTE ES EL ...
LLAMA Y ...
JUEGO...

Desde ahora !!

10...

WINNER DE SEPTIEMBRE
*JUAN M. SCHNEIDER
SANTA ROSA - LA PAMPA

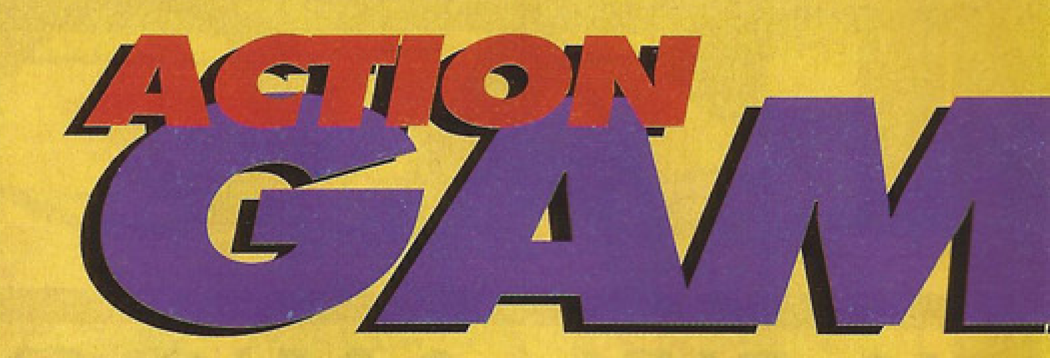
SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Tortugas Ninja
4º Art of Fighting
5º FIFA
6º Lethal Enforcers
7º Batman Returns
8º Aladdin
9º Star Fox
10º Robocop

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Virtua Racing
3º Eternal Champio...
4º FIFA
5º Street of Rage
6º Street Figther 2
7º Sonic 3
8º Mortal Kombat 2
9º Jurassic Park
10º Flashback

WINNER DE SEPTIEMB...
*GASTON HIRSCH
CAPITAL FEDERAL

LLAMA D...

Winning Game 1994



Presenta
GranCo...
Fin ...

LLAMA ...

¿CUAL ES EL MEJO...

Entre todos ...
se elegirá ...
de una ...

Panaso...

otorgada por E...

LLAMA DE LUNES A V...



oncurso de Año!

Y VOTA!

R JUEGO DE 1994?

os llamados
al ganador
consola
nic 3DO
ditorial Quark



Desde ahora los gamemaníacos vamos a designar el juego del año. El ranking que no existía, para que seas ganador con tu juego favorito. Votá hasta el 10 de diciembre llamando al 951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18hs o escribiendo a Editorial Quark, Azcuénaga 24, 2ºpiso of. 4, Capital Federal (1029)

ERNES DE 17 a 18hs. AL 951-6239

NBA JAM

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Preparate para pasar algunas de las horas más divertidas de tu vida. Llegó la versión para SNES del arcade NBA Jam ...¡y es una masa! Un cartucho divertido y fácil de jugar. El esquema del game es simple y directo. Dos parejas disputan un partido lleno de jugadas increíbles, embocadas imposibles, lanzamientos cinematográficos, bloqueos maravillosos y otros absurdos.

NBA Jam no es un juego de Basquet normal.¡Es un verdadero show! Este cartucho va a reventar todo. ¡Buscalo!

NO HAY COMANDOS ESPECIFICOS PARA LAS JUGADAS. CADA CRACK EJECUTA LA EMBOCADA DE UNA FORMA DIFERENTE. CUANTO MEJOR ES EL JUGADOR, MAS ESPECTACULAR ES LA JUGADA.

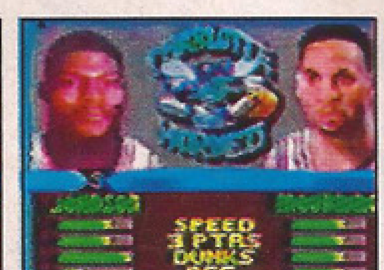
EL TURBO ES EL GRAN SECRETO DEL GAME. ACCIONALO TODO EL TIEMPO,¿OK?

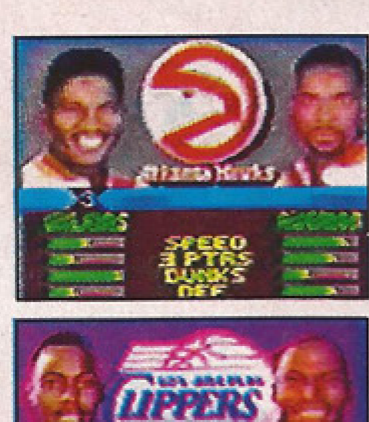
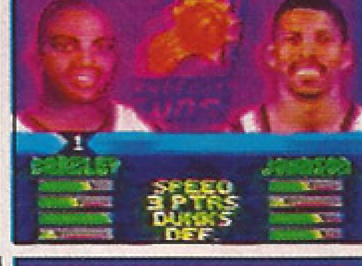
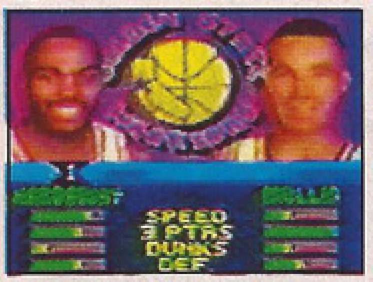


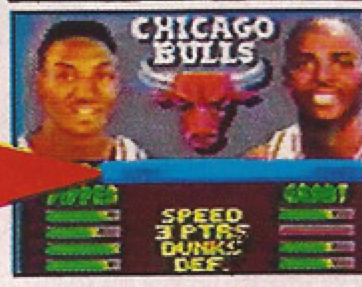
Ilustracion electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

CONOCE A LOS CAMPEONES

Podés elegir entre 27 parejas de los equipos que forman parte de la NBA. El secreto para saber quiénes son los mejores, es observar los marcadores de velocidad, del lanzamiento de tres puntos, de lanzamiento y de defensa. El bardero Charles Barkley, del Phoenix Suns, es insuperable en las embocadas; el pequeño Thomas, de los Detroit Pistons, es el mejor en los triples, y así todos. Pero el mejor de todos es Pippen, ala del Chicago Bulls. Marca, es rápido y emboca y lanza con maestría. ¡Es un CAPO!







Elegí tu team y antes de apretar Start usá el botón de lanzar para elegir el jugador que vas a manejar. El otro atleta es controlado por la computadora o por un amigo.



Pantalla de opciones: En el Timer Speed, voz elegís entre partidos cortos o largos. Cuanto menor es la velocidad, mayor la duración de los períodos.

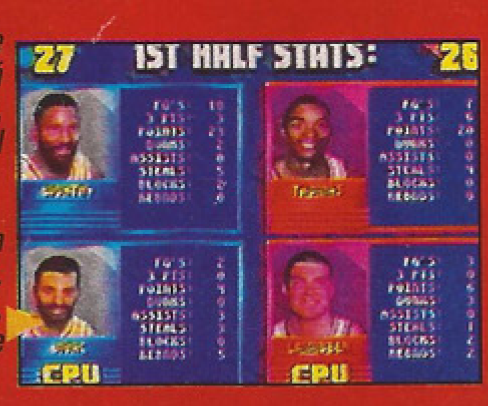


El marcador de turbo está abajo del nombre de cada jugador. Para saber si está funcionando o no, mirale las zapatillas: le cambian de color.

COACHING TIPS

INCREASE THE CHANCES OF A JUMP SHOT GOING IN BY RELEASING THE SHOOT BUTTON AT THE PEAK OF YOUR JUMP. AVOID BEING REJECTED BY HOLDING ON TO THE BALL UNTIL DEFENDER IS OUT OF POSITION.

El técnico da indicaciones después de cada período. Por ejemplo: apretá turbo y shoot, todo al mismo tiempo, para saltar más alto y bloquear el lanzamiento del adversario.



Mirá las estadísticas después de cada intervalo y en el final de los partidos. Encestadas de dos y tres puntos, embocadas, asistencias, robadas de pelota, bloqueos y rebotes.

¡MISTERIO!



¿Será que Acclaim colocó un par de mujeres escondidas en el game? Nadie sabe, pero esta rubia que aparece en la presentación es bien real...¿O el Drag Queen también juega?

Malabarismos en la cancha

El basquet profesional norteamericano está a leguas de distancia del "pelota al cesto" o baloncesto practicado en el resto del mundo. El que vio los partidos del Dream Team en la última olimpíada sabe cómo están las cosas. Los tipos se juegan todo. No queda nada por hacer. Los norteamericanos revolucionaron el deporte. Tácticas innovadoras, técnicas preparadas y mucha enseñanza. Las embocadas de Charles Barkley y la magia de Michael Jordan maravillaron al mundo.

La mayor proeza de la NBA Jam es llevar a la pantalla los malabarismos de la Liga Profesional Americana. Embocadas espectaculares, lanzamientos certeros, toques increíbles, está todo en el cartucho. Y no es eso sólo, hacen jugadas totalmente imposibles. Cosas como encestadas desde la zona de tiro libre, impulso sobrenatural, embocadas que desafían la ley de gravedad.

Este es el mayor atractivo del juego ¿Nunca soñaste con hacer jugadas mágicas o imposibles?

NBA Jam hizo este sueño realidad, hasta para quien no consigue acertar un simple tiro libre..

Juego relajado

NBA Jam es muy fácil de jugar, hasta para quien no sabe nada de basquet. La mecánica es simple, con apenas tres botones: pase, lanzamiento y turbo. El turbo da el toque de fantasía.

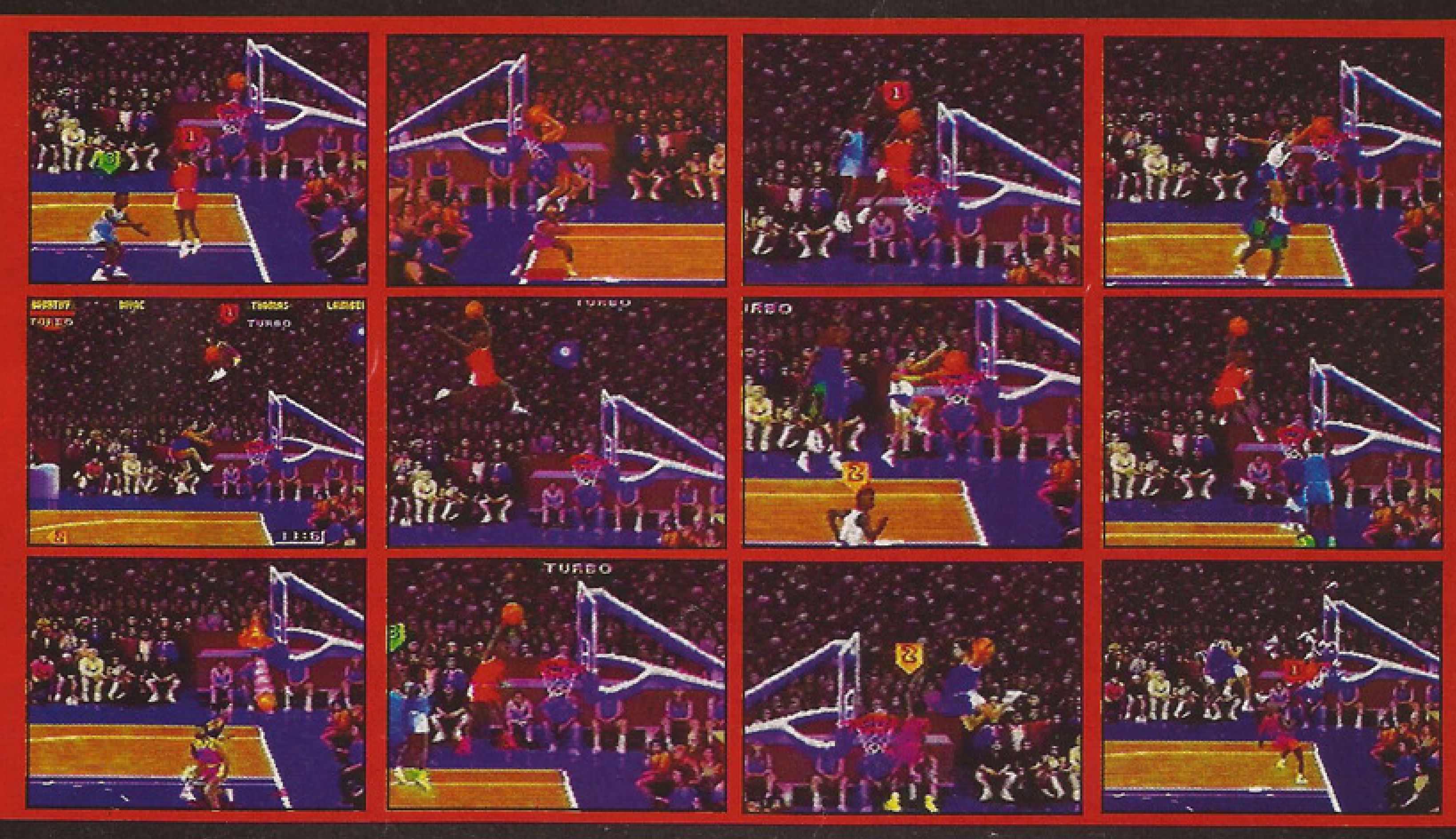
Cuando se acciona, te podés encontrar con varias sorpresas. Desde quemar la red hasta quebrar la tabla, o incluso convertir tiros desde tu propia área de tiro libre. Una locura. Las mejores jugadas comienzan con un turbo. Accionalo siempre que puedas.

Las combinaciones de botones hacen toques, bloqueos y empujones de todo tipo. ¡Vale todo! Llevar la pelota de ataque a defensa, desviar al adversario en el aire, barrer los pies, etc. Este aparente bolonqui, tiene mucho que ver con el espíritu del juego. Jam es eso mismo, un pasatiempo lleno de creatividad e improvisación. El nombre surgió en la movida musical norteamericana. Significa Jazz After Midnight (jazz después de medianoche). Era el momento de relajación de los músicos. Después de tocar en bandas aburridas para tener un poco de guita, los músicos se reunían en algún bar lleno de humo para tocar por puro placer. Este es el verdadero espíritu de jazz de NBA Jam: ¡diversión!



ESCENAS DE CINE

Sentí estas jugadas y juzgá si son cosas de basquet o de la fértil imaginación de los creadores del game. Fuego en la cesta, tabla quebrada, cestas desde el fondo de la cancha, saltos de más de 5 metros de altura y otros absurdos. Como nadie está muy preocupado con el realismo, estas imágenes muestran lo mejor que tiene el game.¡¡¡Puro cine!!!



JOE & MAC 2

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAU GAMES

La pareja de la Prehistoria está de vuelta, ahora con un cartucho que vale la pena. Joe & Mac 2 es un juego muy gracioso, donde nuestros héroes enfrentan dinosaurios y otros enemigos para recuperar la corona de su tribu. ¡Los gráficos y el sonido están copadísimos!

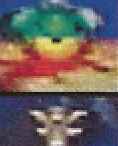
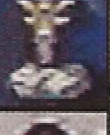


PALO CON LOS BICHOS

El esquema del game es siempre el mismo: vos jugás con una o dos personas y vas fortaleciendo tu arma, el bastón, a medida que recogés ítems en las fases. Los enemigos son una banda de hombres prehistóricos malencarados y dinosaurios bobazos. Nada parecido a Jurassic Park.

Detonamos el cartucho japonés. Allá en el Japón, el cartucho salió como Joe & Mac 3, porque Data East ya había presentado una segunda versión. Pero era tan mala que nunca fue presentada en los Estados Unidos, y menos por aquí.

ITEMS

	Dinero para comprar ítems en la villa.
	Energía.
	Energía y huesos para escupir.
	Energía y carozos para escupir.
	Fortalece el tiro.
	Para montar un puente de arcoiris en la última fase.

COMANDOS

Los botones son configurables

A y B - Saltar.	**X e Y** - Atacar.
L y R - Agacharse.	**→ + Y** - Ataque loco.

¡RECUPERA LA CORONA!

Una noche, el grandulón Fubaa, líder de la tribu Dota, invade la aldea de Joe & Mac y roba la corona del jefe. La misma es muy valiosa y, por eso, Joe y Mac reciben la misión de recuperarla. ¡Buena suerte!



Hacé que el carrito salte apretando B. Pero, cuidado: cuando se golpea o cae, fuiste.



Saltá en la cuerda y quedate colgando para no ser arrastrado por la avalancha de nieve.



Comé pimienta para escupir fuego. En el río, apretá ↓ para beber agua y escupírsela a los enemigos.



Este suelo de hielo es resbaladizo. Tomá el martillo para tener un mazazo de tiro doble.



Jefe - Escapá del dinosaurio hasta llegar a esta plataforma, desde donde podés tirar sin ser alcanzado.



Jefe - Golpeá la cara de este dinosaurio para reventarlo. El te tira bolas

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

SUPERTRUCOS - Aquí van algunos trucos para conseguir un montón de novedades en el game de lucha de las tortugas. Detalle importante: todas las mañas deben hacerse con el segundo joystick.

Velocidad extra - Para jugar con velocidad 3, andá hasta la pantalla de apertura y digitá, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Si hacés todo bien, oirás la voz de Aska. De ahí, solamente tenés que verificar en Options y constatar que apareció una nueva opción de velocidad.

10 Créditos - Es ré-fácil. En la pantalla de presentación, digitá: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X y X.

Segundo medidor de energía en el Story Battle - En la pantalla de apertura apretá ↑, ←, ↓, →, X, Y, B, A, X, Y, B, A y X. Con esta maña, conseguís una barra extra de energía, de color verde, que registra la fuerza acumulada para ejecutar golpes especiales. Exactamente como ocurre en el Tournament Mode. ¿Copado, no?

Dos escenarios más en el Versus Mode - En la pantalla de presentación, digitá L, R, L, R, L, R y A. Así, podés encarar un Street Fighter explícito con dos escenarios totalmente nuevos: subterráneo y Studio 6. ¡Son las pantallas de los jefes!

ACTRAISER 2

Ultima fase con 38 vidas - Anotá un código extraño para ir a la última fase con 38 vidas. En la pantalla de Passwords, digitá MFMJ TVSY FVPX. Las vidas extras te van a ser muy útiles, porque la última fase tiene jefazos re-difíciles. ¡Buena suerte!

NBA JAM

Defensa superpoderosa - Aquí va un código de aquéllos para que fortalezcas tu defensa. En la pantalla "Tonight's Match-Up", apretá cualquier botón cinco veces, pero dejá presionado el quinto toque hasta el aviso. Cuando el juego comience, tu defensa será una fortaleza y tu partido será todavía más copado.

LETHAL ENFORCERS

LETHAL ENFORCERS/Konami	
Tiro	1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Si nuestro querido gamemaníaco es del tipo de los que se copan con el género policías y ladrones, está claro que es ya fanático de Lethal Enforcers. El game de tiro que salió para Arcades, Mega Drive y Sega CD, ahora llegó al SNES. Pasale un trapito a tu Justifier, la pistola azul, y preparate para derrotar a los criminales más temibles.

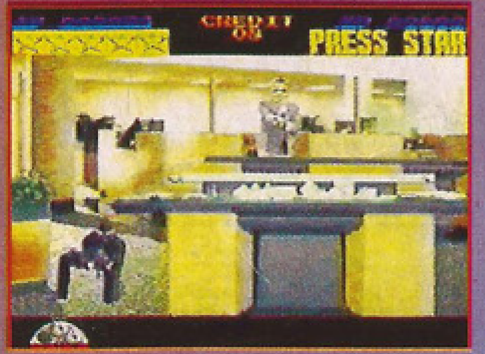
Nada de razonamientos

El game, que ya causó muchas polémicas por su elevado nivel de violencia, no exige mucho del jugador. El tema es sólo tirar y tener cuidado de no acertarle a los policías ni tampoco a los rehenes. ¿Difícil, no? Pero en compensación, las animaciones de los comienzos de las fases son excelentes, el sonido es una masa y los gráficos son copadísimos. La respuesta del arma es mucho mejor que en la versión del Sega CD. El SNES se gastó todo y le gana 10 a 0 al tan cacareado Sega CD. ¡Aguante, SNES!

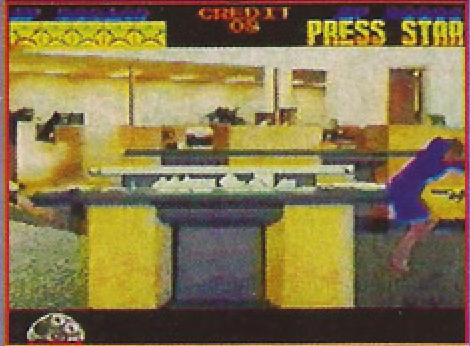
GALERIA DE TIROS

SON CINCO FASES ADEMAS DEL ENTRENAMIENTO. ENTRA EN EL ESPIRITU DEL GAME Y DISFRUTA YA ALGUNOS PASAJES

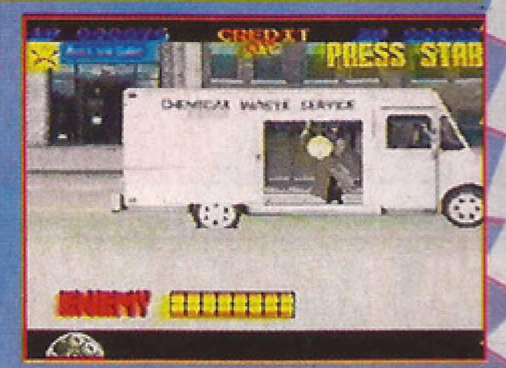
The Bank Robbery



Tirá sin lástima a los bandidos que asaltan el banco.



Cuidado para no salir pegándole tiros a los empleados del banco.



Jefazo: reventá los neumáticos, luego al conductor y después al jefazo, tirando en su arma.

Downtown Assault



Tiros para todos lados en el barrio chino. Nada nuevo, solamente tirá.



Acción en el subte. Enfrentá a este jefazo que tira dagas, tirándole al rostro.

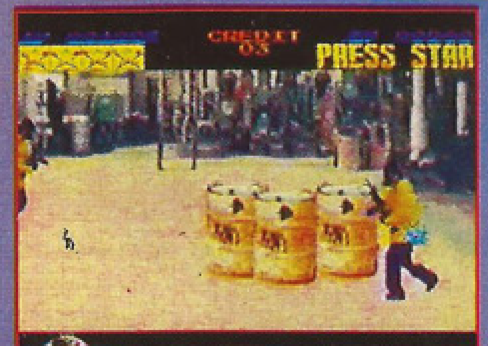
ARMAS

PARA TOMARLAS, BASTA DISPARARLES

MAGNUM 44 - Tiene seis balas
AUTOMATICA - 12 balas
RIFLE DE ASALTO - Da 3 tiros al mismo tiempo
12 - ¡Hace estragos! 6 balas
AMETRALLADORA - Son 36 tiros. Sin recarga
LANZAGRANADAS - 8 tiros. No recarga
REVOLVER - Calibre 38. Siempre con vos. Da 6 tiros

Para recargar tu arma, alejate de la pantalla y apretá el gatillo. Hacé esto siempre que oigas el mensaje "reload"

The Chemical Plant



Vas a tener una sorpresa al tirarles a estos barriles. Sueltan una sustancia que deja todo oscuro.



Este avión es el jefe. Reventá los misiles en sus alas y, después, al tipo de la cabina y los otros misiles.

MAGIC BOY

Passwords - Aquí van algunos códigos bestiales para este juego copadísimo.
Wet World - LKLK LKLK
Plastic Place 1 - GGGG HHHH
Future Zone 1 - FTBCFTBC
Sand Land 2 - JLKD JLKD
Wet World 2 - SQTH SQTH
Plastic Place 2 - RPBCCBPR
Future Zone 2 - JLNM RQDB

JIM POWER

Saltar fases, aumentar la vida y el tiempo, etc. - En cualquier fase, apretá en el joystick 2 el siguiente código: X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B. Después, en el momento que quieras, apretá ← para registrar 9 en la opción Keys, → para acertar el tiempo en 5:59, ↓ para fijar el número de bombas en 9, ↑ para elegir 9 vidas y el botón L para ir directo a la siguiente fase.

WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS

Passwords de fases - Usando estos passwords podés ir directamente hacia la fase que quieras e, inclusive, disfrutar del final del game después de la última fase. Solamente tenés que elegir la opción "Continue Campaign" en la pantalla de apertura y enseguida digitar la palabra "ASSASSIN" en el espacio reservado para el nombre. Ahí, elegís el código y sistema correspondientes a la fase que querés jugar.

FASE 2
Border - XGBBKGXMZW
FASE 3
Midgard - DBBZHHBBZ2
FASE 4
Jotunheim - XGZZKBV3BX
FASE 5
Bifrost - 5B3CKGWVW2
FASE 6
Valgard - 3G3HHBFV8B
FASE 7
Vigrid - 3VVWHBFMRG

TETRIS BATTLE GAIDEN / BSP

Estrategia | Cartucho japonés | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Los fans del más que famoso game de agilidad y audacia pueden ir festejando. La softhouse BSP trajo al SNES Tetris Battle Gaiden. Una más de las ya conocidas variaciones del clásico Tetris. Este juego, que ha conquistado a millones, fue creado por un investigador soviético que trabajaba con computadoras. El proyecto original era de un estudiante de solamente dieciocho años. ¡Esta versión de la BSP es una maravilla! Vos podés jugar Tetris Battle Gaiden solo, contra la computadora o contra un amigo. Los japoneses quedaron encantados y las revistas dedican páginas y páginas al game. No pierdas tiempo. ¡Realmente vale la pena!

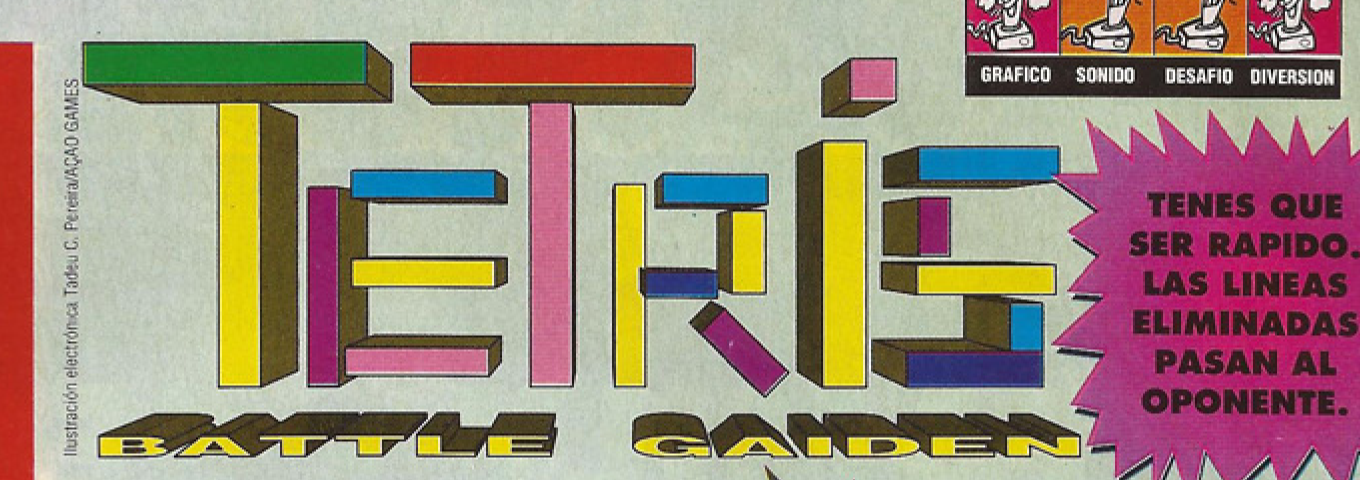


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

TENES QUE SER RAPIDO. LAS LINEAS ELIMINADAS PASAN AL OPONENTE.

Había una vez...

En una isla en un lugar cualquiera vivían los personajes que van a desafiarte. Si vos conseguís derrotarlos a todos, vas a tener que enfrentar la etapa final, el dragón y el desafío de la linda princesa.



OK, está todo en japonés, pero dice lo siguiente: la primera opción es para un jugador contra la computadora, la segunda para dos jugadores y la tercera es el Option. Elegí la velocidad, el nivel de dificultad y batalla con o sin magias.

¿Tetris con magia?

Eso es lo mejor de este game. Los bloques que caen ya los conocés. En medio de ellos, aparecen bolitas. Cuando eliminás una línea con bolita, ésta pasa a tu marcador en el costado. Podés acumular varias de ellas y usar las magias para estorbar a tu adversario o mejorar tu pantalla. Además del desafío propio del juego, lo más divertido son las magias. Detonamos todos los bloquecitos y te mostramos las magias de algunos personajes.

PARA QUE ENTENDAS MEJOR

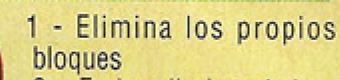
Magia 1 - una bolita

Magia 2 - dos bolitas

Magia 3 - tres bolitas

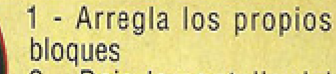
Magia 4 - cuatro bolitas

Mirurun



1 - Elimina los propios bloques
2 - Embarulla las piedras del adversario
3 - Hace subir más bloques en la pantalla oponente
4 - Causa una explosión en la pantalla oponente

Halloween



1 - Arregla los propios bloques
2 - Deja la pantalla del oponente a oscuras
3 - Roba las bolitas del adversario
4 - Suelta fuego contra el enemigo

Wolfman

1 - Corta al medio los propios bloques
2 - Vuelve lenta la pieza del adversario
3 - Hace que la pieza del adversario caiga muy rápido
4 - Cubre fallas en el muro creado por el adversario

Shaman

1 - Organiza mejor los propios bloques
2 - Quita el control de las piezas oponentes
3 - Hace un muro debajo de las piedras del oponente
4 - Crea una tempestad que saca las fallas de tus bloques

Aladdin

1 - Arroja las propias piezas contra el oponente
2 - Suelta rayos
3 - Iguala las pantallas
4 - Hace que las piezas del oponente imiten el movimiento que hacen tus piezas

LOS OTROS PERSONAJES

MAGIAS DE


PRINCESA


BIT

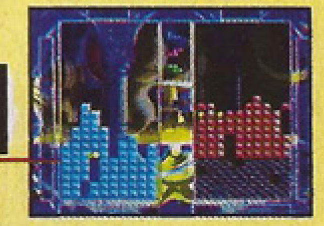

NINJA

ESTOS SON LOS EFECTOS DE LAS MAGIAS


PANTALLA DUPLICADA


PIEZAS EMBARULLADAS


ROBANDO LAS BOLITAS


CREANDO UN MURO


EL DRAGON


EL DESAFIO DE LA PRINCESA

SI QUERES JUGAR SIN MAGIAS, ELEGI TETRIS EN EL OPTION MODE



THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN / DTMC	
Acción	1 ó 2 jugadores

The Adventures Of



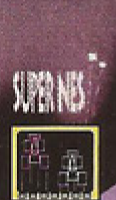
ITEMS	
"P"	Vale puntos
Caja azul	Aumenta tu energía
Pilas	También aumentan tu energía
Miniatura de Dr.Franken	Vale una vida extra

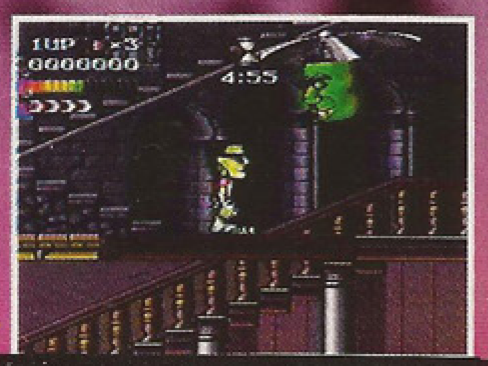
COMANDOS	
A	Patear hacia la derecha
B	Salto
L	Magia
R	Magia paralizante
X	Cuchillada
Y	Patada hacia la izquierda

El Dr. Franken es otro game "copadito" de ésos que llenan los estantes de las casas de alquiler de jueguitos. A falta de Street Fighter 2, estos juegos salvan el día de los gamemaníacos. En esta presentación de la Softhouse DTMC, vos sos Dr. Franken, un monstruo tipo Frankenstein adolescente y piola que debe recorrer el mundo para juntar montones de valiosos ítems. Los gráficos están buenos y la estructura es la típica de juegos de acción como Wayne's World y Rocky Rodent. Diversión garantizada.

PASEO GROSO

Cada lugar corresponde a una fase, donde vos tenés que encontrar las cuatro partes de un ítem y después hallar la salida para cambiar de etapa. Y disponés de un tiempo limitado para cumplir el objetivo.




En la primera fase, reventá estos helicópteros-frankenstein que quieren complicarte la vida.


Vos estás en el castillo embrujado. Subite a este balde y encontrá otro ítem en la valijita de primeros auxilios.


En Africa, saltá de plataforma en plataforma, pero tené cuidado con dragones, fantasmas y gárgolas.


En la fase azteca los relámpagos son cuchillos de doble filo: iluminan la pantalla oscura pero dan fuertes choques eléctricos si los tocás.



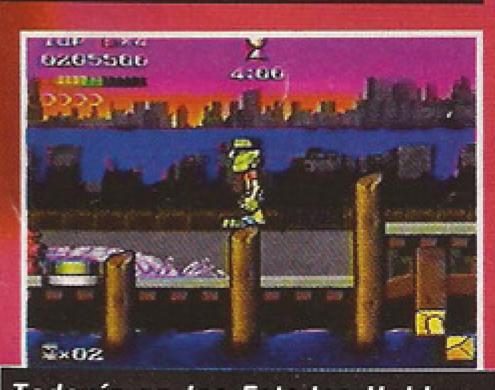
En Inglaterra, recogé un trozo del objeto de la fase encima de este cartel...


En los Estados Unidos, saltá sobre los botones para mover las grúas, que sacan ítems de abajo del agua.


En este cementerio no hay enemigos. Es una fase de bonus. Juntá varios ítems y dos vidas extras.


Subite a este balde para salir de la fase de bonus en la India.


...pero tené cuidado con este punk pesado. ¡El radio-grabador que lleva es una bomba, hermano!


Todavía en los Estados Unidos, esperá el final de este chorro de agua que sale del hidrante para apretar el botón en el suelo.


Egipto: saltá sobre estas catacumbas para conseguir bastante impulso.


En el Brasil, enfrentás una enorme selva fantasmagórica, repleta de zombis.

LESTER THE UNLIKELY

Todo el mundo se ha cruzado alguna vez con un adolescente parecido a Lester. Muy inhibido, anteojos como fondo de botella, andar descoyuntado y completamente bobo. No es lo que se podría llamar un héroe. Este es el personaje que vas a encarnar cuando disfrutes del game Lester, The Unlikely, presentado para el SNES. Los escenarios son lindos y muy coloridos. La música tiene mucho que ver con la onda de nuestro "héroe". Con seguridad este cartucho no es para arrancarse los cabellos, pero sí te va a garantizar unas buenas carcajadas.

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

LESTER THE UNLIKELY / DTMC	
Aventura	1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

COMANDOS

X + ← o → - Empujar cosas
Y + ← o → - Correr
B - Saltar
A - Patear
Y - Tomar ítem
↑ + salto - Subir en piedras

Queriendo volver a casa

El atropellado Lester se metió en un gran bolonqui. Como quería leer tranquilamente su revista de historietas favorita, se fue hasta los muelles y se sentó junto a una caja cerca de un barco. Pero se durmió y, al despertar, ya estaba dentro del barco. Y peor todavía ...¡el barco fue atacado por los piratas! Lester nada hasta una isla misteriosa y comienza a buscar a alguien que pueda ayudarlo a volver a su casa. ¡Oh, no!

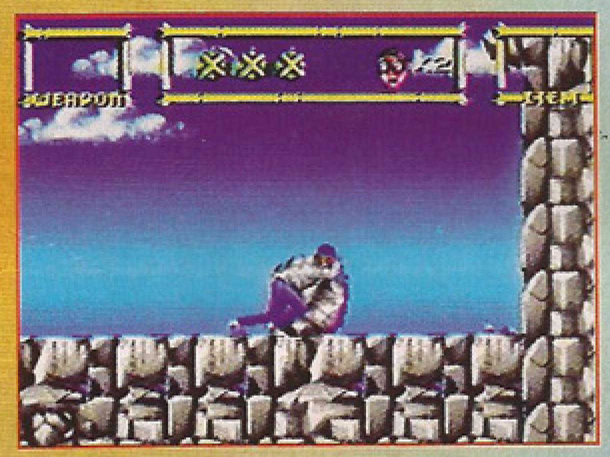
LAS FASES SON CONTINUAS. SON 15 NIVELES HASTA QUE VOS CONSEGUIS SALIR DE LA ISLA. ENCARAMOS 9, ¿OK?

Nivel 1

Lester se despierta y comienza a caminar por la isla, y se topa con cangrejos y tortugas. Hasta patearlas le da miedo.



La cantimplora de agua es tu objetivo en este nivel. La misma repone tus energías.



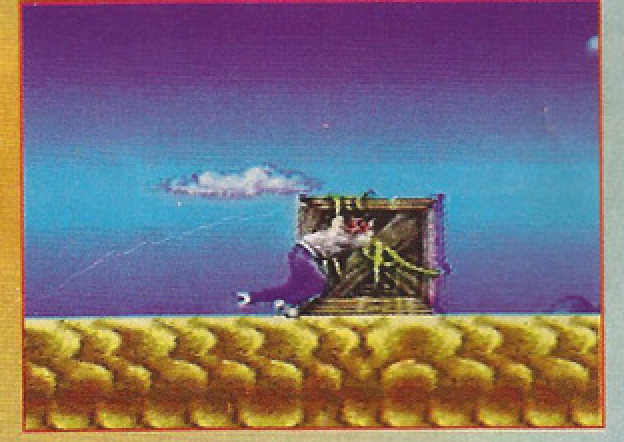
Empujá la piedra hasta el pilar rocoso para poder subirte a él. Saltando el pilar, ya pasás al nivel 2.

Nivel 2

El tímido Lester prosigue por las rocas. Su objetivo es encontrar otra cantimplora. Explorá la playa con cuidado para no lastimarte en las piedras.

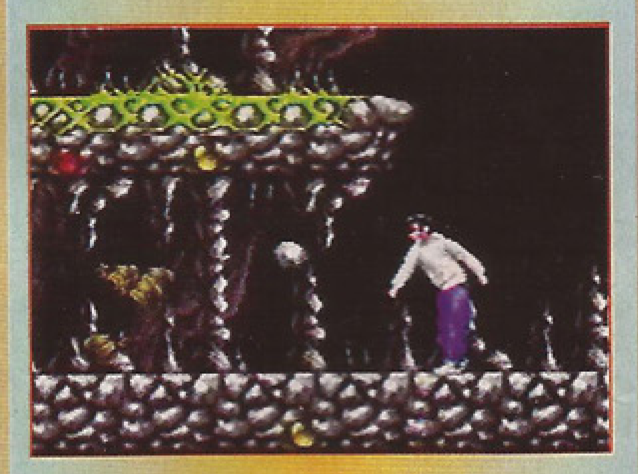


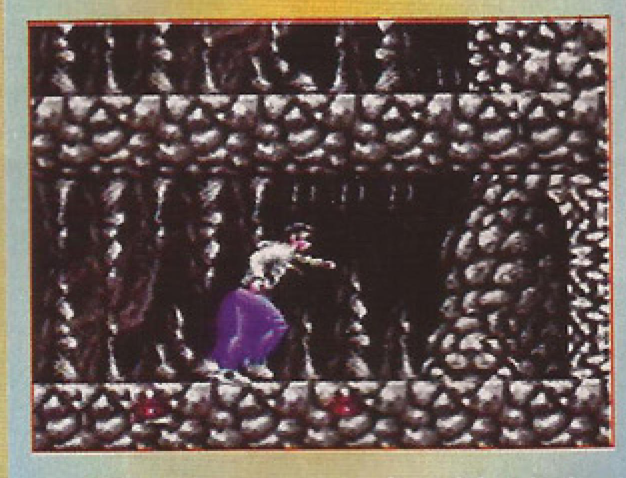
Escapá de este águila, que te llevará de vuelta al comienzo del nivel.


La caja es tu pasaje hacia el nivel 3. Basta empujarla.

Nivel 3

¡Mamá! ¡Está muy oscuro! Lester está en las cavernas de la isla y tiene que juntar piedras por el suelo y encontrar dos cantimploras para completar la etapa.

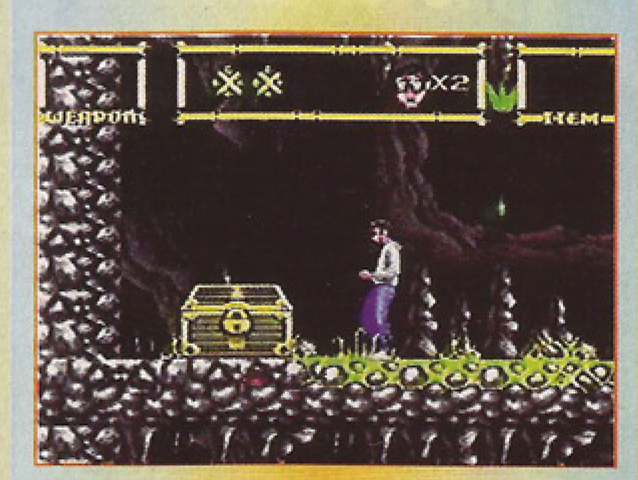

No dejes de juntar piedras. Son tu arma contra los murciélagos.


La salida hacia el nivel 4 está en el ángulo derecho inferior, después de la segunda cascada.

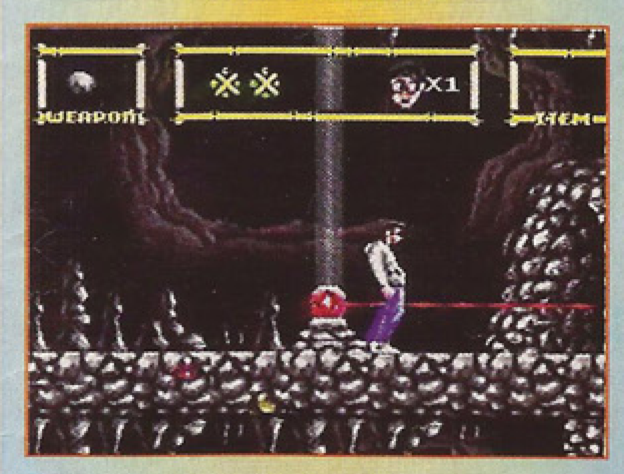
LAS CHANCES DE LESTER ESTAN EN 3 CONTINUES. ¡AUNQUE LLORES!

Nivel 4

Aún en la caverna, el pobre Lester, muerto de miedo, sigue búscando. Debe hallar dos cantimploras, piedras y un rubí.



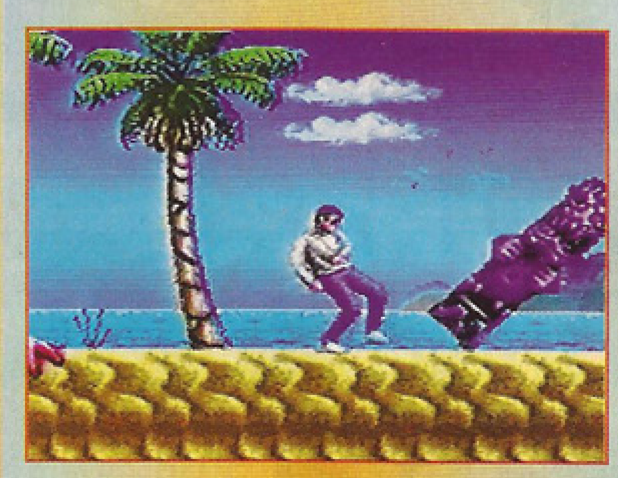
El rubí está dentro del baúl. Pero para abrirlo tenés que tirarle una piedra.



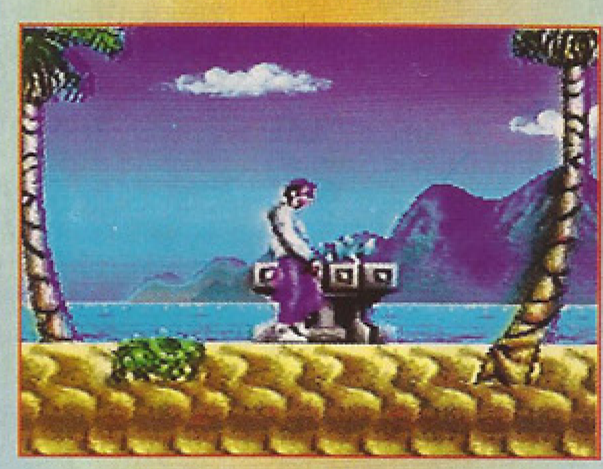
Para abrir la puerta de salida, colocá el rubí en el haz de luz.

Nivel 5

Lester se siente más seguro en la luz de la playa. Al menos, hasta cruzarse con los tótems. Encontrá un cristal azul.



Derribá los totems azules con puntapiés. Caerán como fichas de dominó.



Encontrá el cristal y ponelo en el altar, si no el tótem que suelta fuego no te dejará pasar.

Nivel 6

Lester debe pasar por un piso que tiembla y suelta fuego con manos que tironean. Debes ser preciso con los saltos.



Encontrar estas tres calaveras es el objetivo. ¿Qué hay que hacer con ellas?



Fijate en lo que dice el fantasma. Tirá las dos calaveras, de izquierda a derecha.



Nivel 7

Finalmente, Lester encontró un lugar que parece habitado. Va a encontrar a la hija del líder, que fue secuestrado por piratas. El objetivo son dos cantimploras.



No entres en las chozas con chimenea humeante. Hay nativos feroces en ellas.



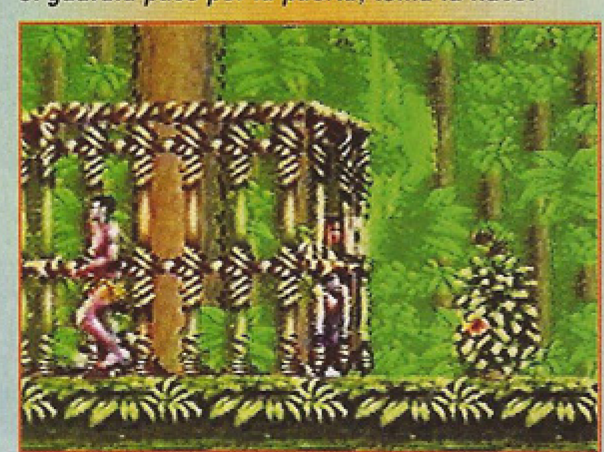
En la 3ª casa. Empujá el trono a la ventana para saltar. ¡Aparecerá una linda chica!

Nivel 8

Lester todavía está en la aldea, pero la buena suerte casi nunca está de su lado. Los nativos van a apresarlo. Tu objetivo es encontrar una llave.



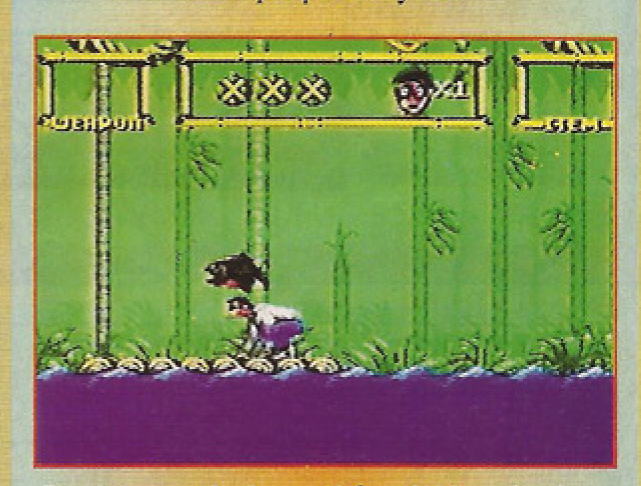
Tirá una piedra hacia atrás. Después de que el guardia pase por la puerta, tomá la llave.



No abras inmediatamente. Tirá otra piedra y abrí sólo después que el guardia pase.

Nivel 9

Lester nunca se imaginó vivir una emoción así. Ríos con víboras y pirañas. Todo este sacrificio es para encontrar al líder de la aldea que podrá ayudarte.



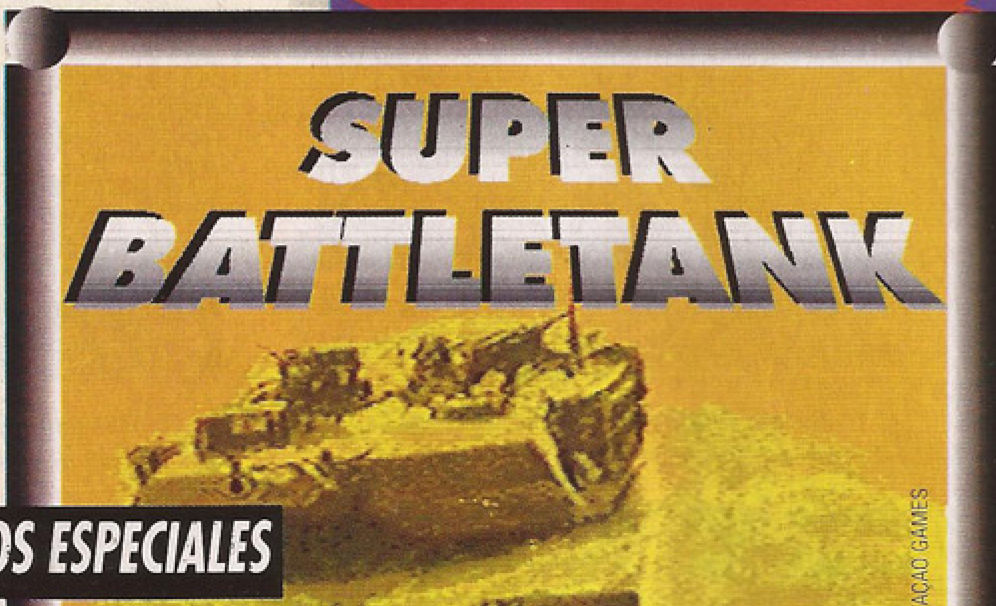
Quedate agachado en el ángulo derecho de los troncos para huir de los enemigos.



Con la ayuda de lianas, tratá de atravesar el río. No es fácil, hermano.

Es raro que aparezcan juegos de acción diferentes, principalmente si te gustan los simuladores. Por esto mismo, este Super Battle Tank 2 es un fuerte candidato para pasar un sábado divertido. Todavía más para quien conoció la primera versión. El game está mucho más diversificado, tanto en armas como en enemigos.





EFECTOS SONOROS ESPECIALES

La softwarehouse Absolute creó un cartucho copadísimo que tiene todo el clima "bang-bang" bélico. Vos comandás un tanque norteamericano bastante poderoso y tenés que encarar varias misiones. Son blindados, helicópteros y otros armatostes para reventar. Son muchas armas y el game da visión de campo de la cabina. Lo mejor de Super Battletank 2 es el sonido estruendosamente realista. Los efectos sonoros, como el estallido de los tiros, son escalofriantes. ¡No te pierdas este game, hermano!



COMANDOS

A	Tirar.
B	Mostrar mapa/ Mostrar visión de la cabina del tanque.
L	Mover tanque hacia la izquierda.
R	Mover tanque hacia la derecha.
X	Acelerar.
Y	Parar/Retroceder.
SELECT	Cambiar de arma.
Direccional	Mover el cañón.

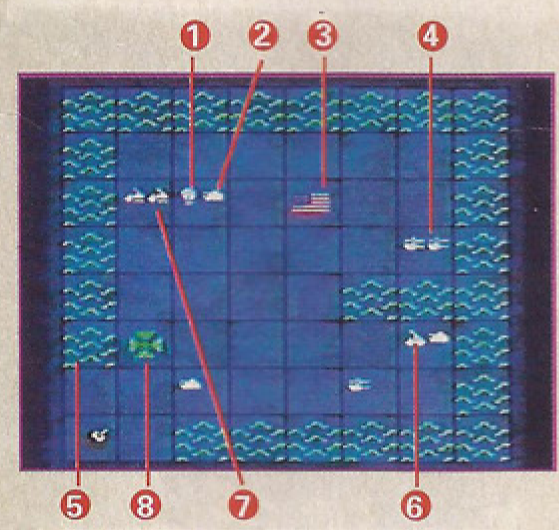
ARMAS Y ACCESORIOS

Están dispuestos en tu panel. Conocé cada uno, para ser más eficiente en el combate.

7,62 mm.	Ametralladora.
Scope	Visión nocturna.
Phalanx	Laser.
Patriot	Misil de tu base.
120 mm.	Cañón.
LGM	Misil.
Shoke	Humareda.

OJO CON EL MAPA

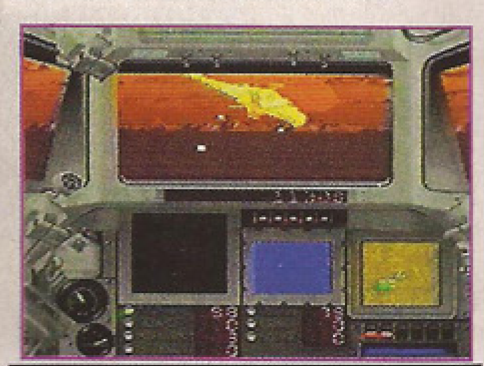
Para que vos no te pierdas en el territorio de la misión, movete por el mapa. Pero en el momento en que llegás cerca de un blanco, volvé a la visión simulada. Sacá los símbolos del mapa. Pero atención: podés recibir tiros de los enemigos o sufrir daños al pasar por áreas minadas.



1. - BASE ENEMIGA
2. - TANQUE
3. - BASE ALIADA
4. - HELICOPTERO
5. - MINAS
6. - LANZA-MISILES
7. - CAMION
8. - OBJETIVO FINAL DE LA MISION

TRUCOS COPADOS

Acabá con los tanques usando el cañón de 12 mm.



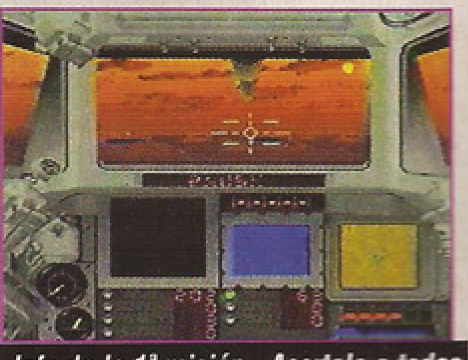
Reventá los helicópteros usando el arma 7,62 mm.



En los territorios en que hay una base aliada, intentá protegerla contra el ataque de los lanzamisiles.



Al enfrentar el objetivo final de cualquier misión, acertale a las cajas en el aire para ganar municiones.



Jefe de la 1ª misión - Acertale a todos los cañones enemigos en los abrigos.



Jefe de la 2ª misión - Comenzá tirando a los cañones y destruí el helicóptero con el láser Phalanx.

TURN and BURN: NO-FLY ZONE Absolute			
Simulador		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

TURN AND BURN
NO - FLY ZONE

Turn and Burn consiguió una proeza. Es el primer simulador de avión que dejó a toda la redacción con la boca abierta. Tiene acción de principio a fin, combates emocionantes y gráficos alucinantes. Y lo que es mejor: es más fácil de jugar.

SIEMPRE ALERTA

Vos sos un piloto de la marina norteamericana estacionado en un portaaviones en el Mar Mediterráneo. El gobierno de los Estados Unidos ordenó la instauración de una zona de exclusión aérea alrededor de un país de la región. Cualquier avión que atraviese los límites de esa área debe ser abatido. El portaaviones está en alerta permanente. Vos también podrás recibir la orden de atacar blancos predeterminados para impedir las acciones futuras del enemigo. ¡Está alerta!

OPCIONES DE JUEGO

Turn and Burn tiene dos niveles de dificultad: Novice (novato) y Ace (as), más un modo para practicar el aterrizaje del F-14 en el portaaviones, el Practice Landing. El número de cazas Mig para destruir, en cada misión, va aumentando a medida que el juego avanza. Surgen, inclusive, submarinos disparando misiles desde abajo del agua. En el Co-Pilot Mode, vos podés jugar de a dos: un colega comanda las computadoras y la artillería mientras vos piloteás.

COMANDOS

↑	Bajar
↓	Subir
B + ↑	Acelerar
B + ↓	Reducir
X	Selecciona el arma
A	Dispara el arma
R y L	Visión trasera derecha e izquierda
Select	Acceso al radar completo (OP)
Y + ↓	Acceso a radares de lejano, mediano y corto alcance, con visión de lo alto
Y + ↑	Acceso a radar de altitud, en la horizontal
Y + ←	Informaciones sobre altitud, brújula, motor y velocidad del viento
Y + →	Informaciones sobre combustible, ángulo del ala y ataque

ELEGI TU FASE

Registrá en la opción Continue la seña de la misión que quieras. Damos todas.

Misión 2:	NQBJKLFF
Misión 3:	GSZWBFPT
Misión 4:	RRACZJVM
Misión 5:	BPYXDLNF
Misión 6:	LFMGWTKQ
Misión 7:	PDTBCZNJ
Misión 8:	OKVWGSQK
Misión 9:	GKQZBLCT
Misión 10:	DCMHRPFJ
Misión 11:	WZGWJYZX
Misión 12:	JDZFMLFV
Misión 13:	SPBCTRRG
Misión 14:	SPWVJKDA

LAS ARMAS

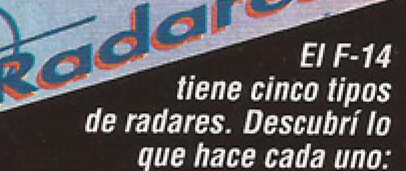
Todas las armas tienen munición limitada.

Cañón M61A1 "Vulcan" de 20mm. (corto alcance)

Misiles AIM-9 "Sidewinder" de infrarrojo (corto alcance)

Misiles AIM-7 "Sparrow", guiados por radar (mediano alcance)

Misiles AIM-54 "Pheonix" (largo alcance)



El F-14 tiene cinco tipos de radares. Descubrí lo que hace cada uno:

Operational Radar - Apretá Select para tener acceso a este radar completo, que indica tu localización, la del portaaviones y la de los enemigos en un mapa general. Usá Y para alternar entre el OP de largo y mediano alcance, y apretá X para mirar los aviones.

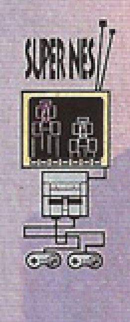
Detail Data Display (DDD) - Radar con visión horizontal que muestra la altitud del enemigo.

Pulse Doppler Search (PDS) - Visión del área enfrente del F-14, vista de arriba.

Range While Search (RWS) - Semejante al PDS, pero con alcance menor.

Track While Search (TWS) - Explora 360° alrededor del avión.



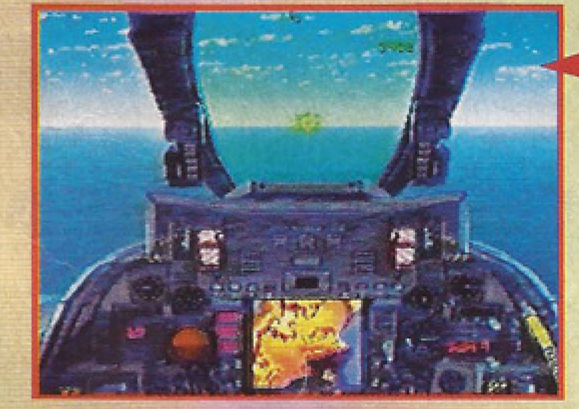




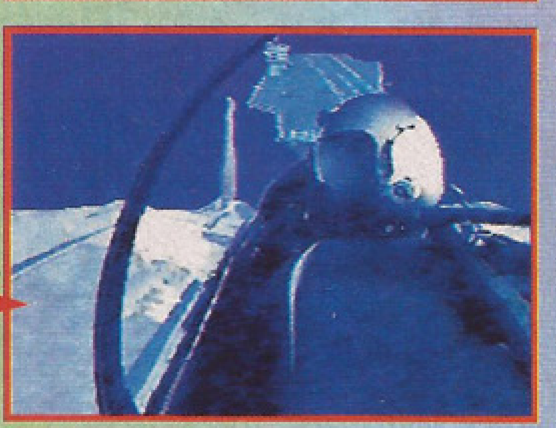
Mantené un ojo fijo en los indicadores de estragos, en los marcos de las ventanas. Cinco luces rojas encendidas y ...¡fuiste!



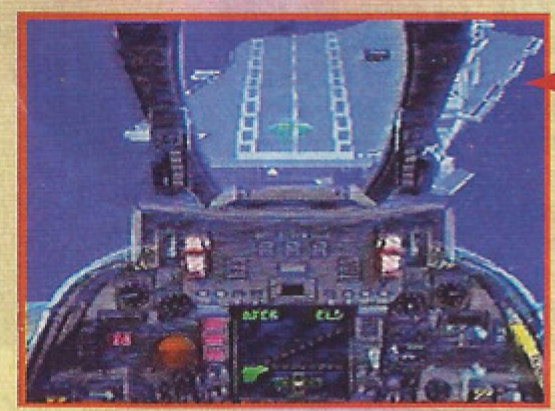
El juego tiene 5 radares. El Operational Radar da una visión general del campo de batalla, indicando enemigos distantes.



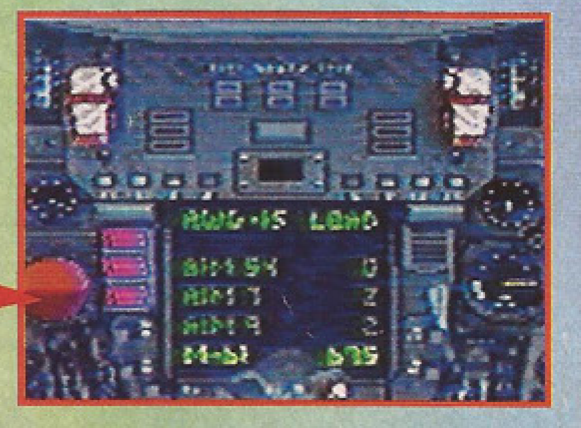
Los gráficos están alucinantes. Cuando vos reventás un avión, el panel muestra la explosión.



Para que despegue el F-14, apretá B y ’ simultáneamente, hasta que la rotación llegue a 210%. El avión será catapultado al aire.



Para aterrizar, apuntá la mira del F-14 hacia el portaaviones y disminuí la velocidad, cuando la computadora indique "Slow Down".



Las armas tienen municiones limitadas. Por eso, usalas con prudencia. Apretá Y para conocer cuánto te queda de munición, en el Load Display.

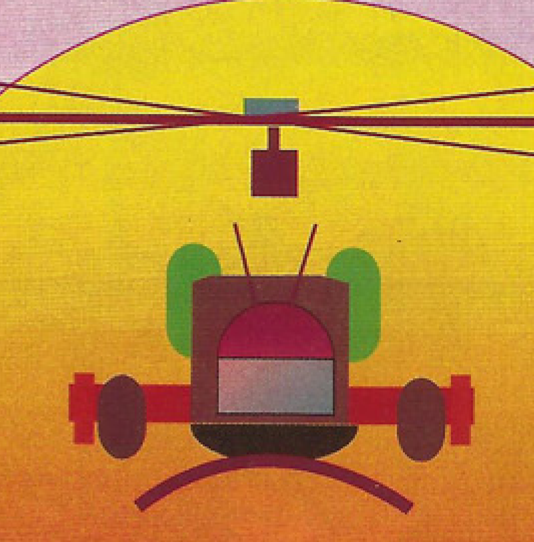


Ilustración Electrónica Taller C Pereira ACAO GAME

CHOPLIFTER 3

RESCUE ✶ SURVIVE

CHOPLIFTER 3 / Beam Software e Extreme			
Acción	4 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

¡Alerta general! Gobiernos dictatoriales están manteniendo rehenes presos en cuarteles esparcidos por el mundo. Las Naciones Unidas ordenaron una inmediata acción militar contra los tiranos, y solamente vos, usando el más avanzado helicóptero militar de la actualidad, podés liberar a los rehenes. Esto sólo depende de tu coraje: ¿aceptás enfrentar solo los ejércitos del mal?

Guerra total!

Choplifter 3 es un juegazo de guerra, con sencillo de detonar y con objetivos claros en sus cuatro fases. Los desafíos cambian poco en el game: vos destruís bases enemigas, rescatás rehenes y tomás el armamento lanzado en paracaídas. El juego podría traer desafíos más diversificados. Pero esto es cuestión de gustos. Mucha complicación podría echar a perder la acción bestial de este game que, por encima de todo, exige mucha estrategia del jugador.

ARMAS/ITEMS



Bomba - Cae en sentido vertical.



Bomba de fuego Cae hacia adelante.



Misil Blanco - Es el más fuerte.



Misil con punta roja - Teleguiado.



Misil plata y azul - Fuerte. No es teleguiado.



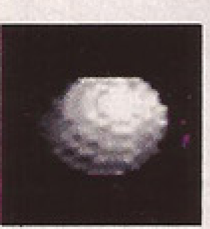
Escalera - Para recoger rehenes en el mar.



CF - Dispositivo para desviar misiles teleguiados.

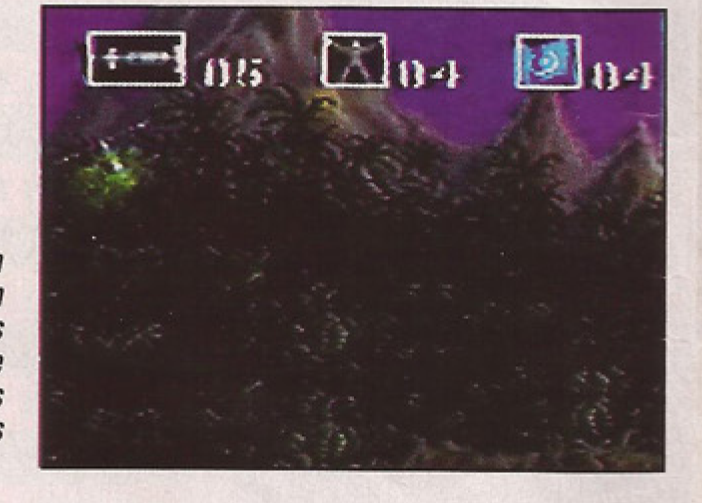


Bola verde - Vida extra.



Bola blanca - Invencibilidad.

FIJATE EN LOS MARCADORES



Mirá cuántos rehenes ya rescataste en la bandera azul, en el tope de la pantalla, y cuántos faltan rescatar en el cuadrado de al lado. Observá las armas recogidas y la energía en los otros marcadores.

DE VUELTA A LA BASE



Traé todos los rehenes del juego a bases como ésta, con una bandera azul de la ONU. Pasás directamente a la siguiente etapa después de haber rescatado el número de rehenes exigidos en cada misión. Pero, si traés algunos rehenes de menos que lo exigido, vas a poder volver al campo de batalla para juntar todavía más soldados que lo necesario, ganando puntos extras.

UN MECANICO DE PLANTON



Quedate siempre atento al marcador de energía, arriba de la pantalla. Cuando te poses en estas bases con banderas rojo y blanco, un mecánico vendrá a reparar los estragos en el helicóptero. Pero atención: hay enemigos cerca del puesto que pueden atacarte ni bien levantes vuelo.

PASSWORDS

SEGUNDA FASE	TERCERA FASE	CUARTA FASE
SHNLNTS	CDGGBVN	WHTDFFN

COMANDOS

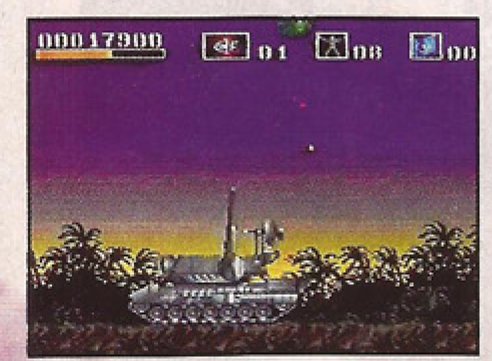
X - Selecciona arma
Y - Dispara el arma seleccionada
B - Ametralladora (tiros infinitos)
L o R - Giran el helicóptero

LA SELVA

Vas a tener que combatir varios enemigos escondidos en esta selva tropical. En todas las cabañas hay rehenes presos: ¡tirale a las cabañas para liberarlos! Destruí todos los tanques, cañones y demás equipos pesados porque éstos no se renuevan. Los soldados enemigos, sin embargo, siempre reaparecerán.



Tu helicóptero no puede llevar más de 10 personas por vez. ¡Si tocás las cabañas en llamas, perdés energía!



Subjefe - Quedate en el medio soltando bombas encima de este tanque poderosísimo.



En la cuarta parte de la fase, juntá muchas armas y tené cuidado con las minas camufladas en el suelo, al recoger los rehenes. Para reventar al jefe, destruí los cañoncitos y concentrá los tiros en la bola roja del cañón mayor.

EL DESIERTO

Comparando con la selva, aquívas a tener que recorrer más terreno. Antes de bajar a las cavernas, llenas de enemigos y rehenes, destruí los tanques y cañones de la superficie. Tratá de memorizar la ubicación del puesto de reparaciones para no perderte en la hora H. Cuidado con el helicóptero que te ataca a la salida de la caverna.



Tenés que destruir esas tapas metálicas para tener acceso a las cavernas. ¡Ahí dentro, te esperan enemigos feroces!



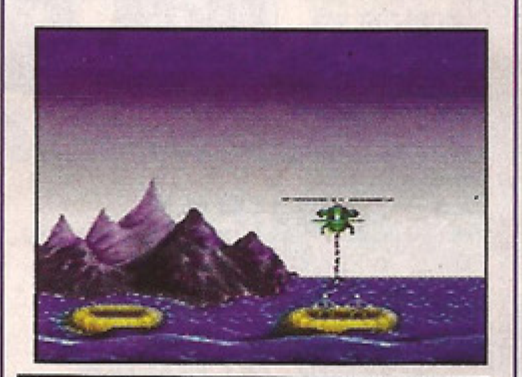
Subjefe - Reventá los cañones de láser y escapá de los tiros y piedras. Cuando abra la escotilla para tirar, mandale misiles.



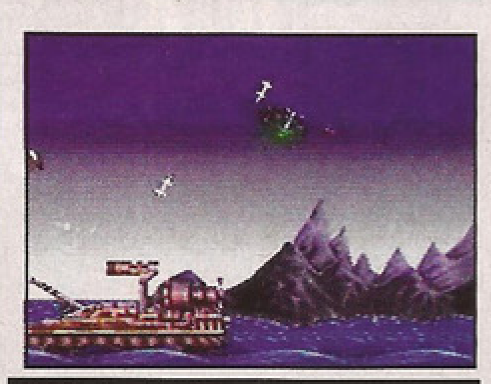
Antes de entrar en la caverna del jefe, seguí adelante en la superficie para juntar mucho armamento arrojado con paracaídas. Enseguida, bajá y reventá las bolas verdes en la base y descargá misiles en la bola al final del túnel.

COMBATE EN EL MAR

En el mar, tenés que rescatar los rehenes en las balsas y los barcos. Hay mucho viento y lluvia en este escenario, dificultando pilotear en la tercera parte de la fase. Si vos tocás el agua, perdés energía. Cuando estés cerca de los portaaviones, tené cuidado con los aviones caza que atacan durante la misión.



Vos sólo rescatás a los rehenes en las balsas si recogés el paracaídas con la escalera de cuerda.



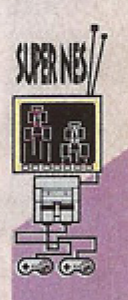
Subjefe - Tirá bombas en el tope de la pantalla, en el centro, y cuando él se hunda, esperalo en el nivel del mar para mandar misiles.



Destruí primero los cañones y las bases rojas en la superficie de esta plataforma. Cuidado con las hogueras. En el final, concentrate en reventar la base verde en el medio de la plataforma, arriba.

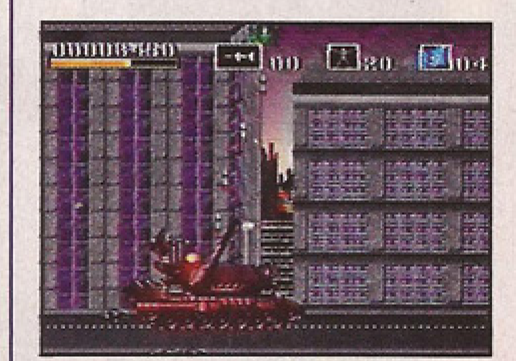
EN LA METROPOLIS

Combatir en esta ciudad no es fácil. Tenés que pilotear tu helicóptero entre edificios, por encima y por detrás de los rascacielos, en busca de rehenes. Por todas partes hay llamaradas, enemigos bien armados y torres de alta tensión transmitiendo cargas eléctricas fatales. ¡Tenés que estar muy atento para no quedar frito!





¡Más rehenes! Pero andá con cuidado. Antes de aterrizar, destruí las minas que están junto a ellos.



Subjefe - Quedate arriba de la pantalla, en el centro, y mandale muchas bombas para reventarlo.



Nunca te quedes encima de este jefazo: chupa tu helicóptero como una aspiradora. El ataque es siempre por el ángulo superior izquierdo y después por el medio, a la derecha. ¡Esperalo con misiles!

CHIP 'N' DALE: RESCUE RANGERS 2 / Capcom

Aventura — 1 ó 2 jugadores

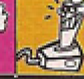
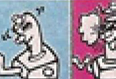





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

TICO & TECO 2

CHIP 'N DALE - RESCUE RANGERS

Tico y Teco (o Chip y Dale, como te guste más) están de vuelta en esta nueva aventura de investigación. Esta vez, las astutas ardillitas tienen que enfrentar al villano Fatcat, que quiere aterrorizar al mundo. Chin'n'Dale: Rescue Rangers 2 tiene gráficos geniales, sonidos buenísimos y diversión garantizada. Sólo el desafío no es fuerte: vos reventás a la mayoría de los jefes siempre de la misma manera. Pero se puede jugar con un colega, y con dos joysticks la diversión será el doble.

ITEMS

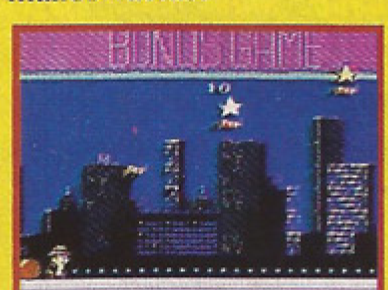
50 equivalen a 1 RR redondo			Energía
3 dan el 1º corazón y 5 dan el 2º			Igual a 1 corazón

COMANDOS

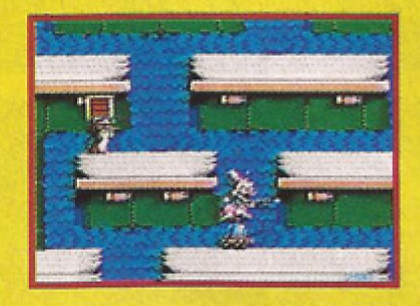
B	Tomar/arrojar caja
B + ↓	Esconderse detrás de la caja
B + ↑	Arrojar la caja hacia arriba

BONUS GAME

Esta fase se repite en todo el juego. Tu objetivo es acertarle a las estrellas con la bola en el tope de la pantalla. Si golpeás en la estrella dorada, ganás dos vidas extras. Si le acertás a una plateada, ganás una vida. ¡Si errás, volvés al juego con las manos vacías!



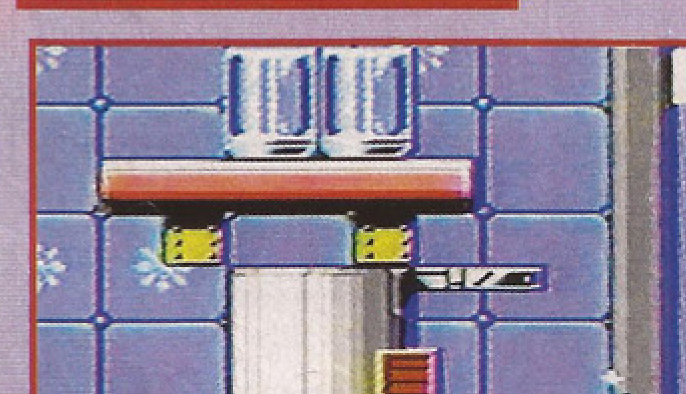
REVENTA A LOS JEFES CON SUS PROPIAS ARMAS



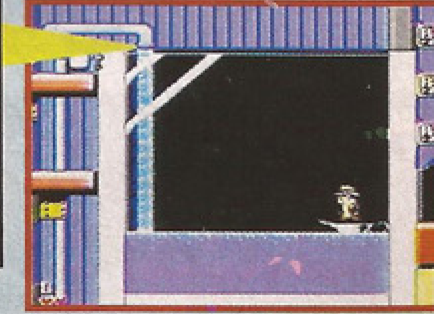
Vos detonás a la mayoría de los jefes escapando de sus ataques y usando las armas de ellos mismos para reventarlos. Lanzá también las cajas y otros objetos que encuentres por el camino.

AMIGOS PARA AYUDAR

A través del noticioso, Tico y Teco se enteran de que una bomba de reloj ha sido colocada en un restaurante y deciden desactivarla. Reciben la ayuda del ratón Monterey y de su hija Gadget, además de la de la mosca Zipper. Pero comienzan su misión sin saber que el villano Fatcat escapó de la prisión. ¿Será que los dos hechos están relacionados?



Cuando aparece una estrella encima de un enemigo, indica que está atontado. ¡Aprovechá y arrojalo lejos, sin correr riesgos!



En la primera fase entrá en la sala por arriba y subí en la lámpara para poder flotar en el agua.



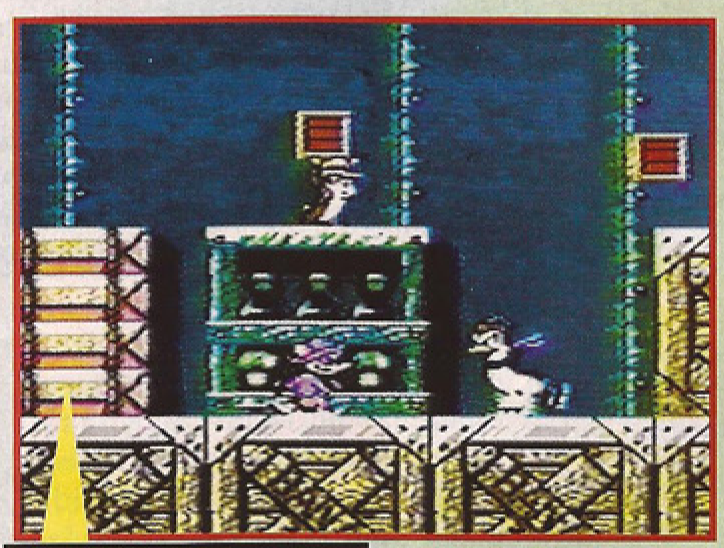
Algunas cajas tienen enemigos escondidos adentro. ¡Ojito! ¡Si tiemblan, salí escapando!

¡OH, NO! ¡ERA UNA TRAMPA!

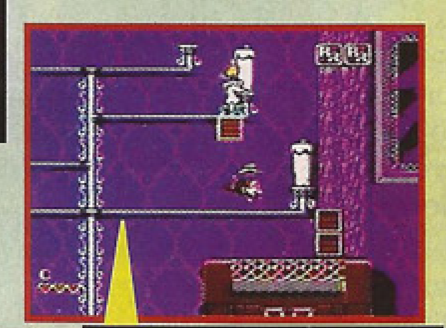
Nuestros amigos encuentran la bomba y tienen que cortar el cable correcto para desactivarla, si no explota todo. Eligen el rojo. ¡Qué alivio! El conejo malvado Water Rabbit, que instaló la bomba, aparece para decir que todo no pasó de una trampa para alejar a las ardillitas de otro crimen: en ese momento Fatcat está robando la Urna del Faraón, pieza antigua que mantiene presos a numerosos fantasmas. ¡Nuestros héroes tienen que recuperar la urna antes de que ocurra un mal mucho mayor!

¡LOS FANTASMAS ESTAN SUELTOS!

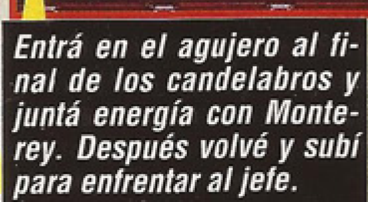
Después de mucho buscar, los amiguitos se reúnen para des- cubrir dónde está la urna. Pero Fatcat ya soltó los fantasmas, poniendo al mundo en peligro. ¿Qué hacer?



¡Tenés 3 minutos para salir de este frigorífico! Andá hacia arriba y hacia la derecha.



Pasá rápido por el candelabro, antes de que la luz se apague. Y escapá del fantasmita: ¡es indestructible!



Entrá en el agujero al final de los candelabros y juntá energía con Monterey. Después volvé y subí para enfrentar al jefe.

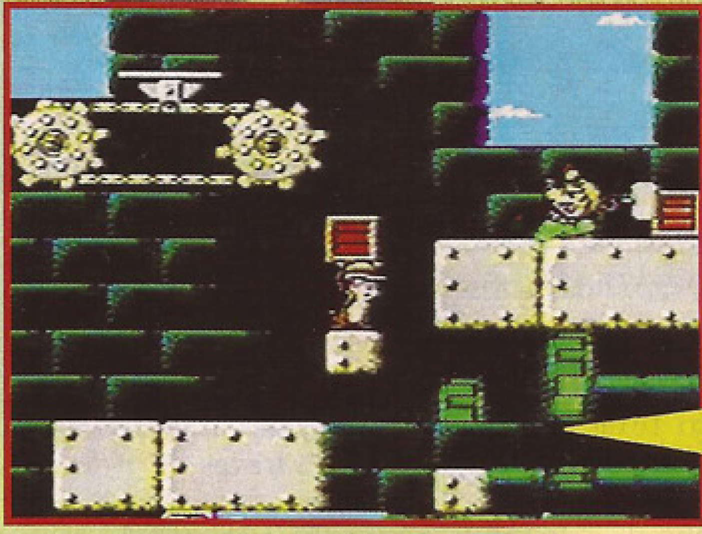


Para reventar a este ratón, tirá cajas cuando el rayo a su alrededor se apague.

EN EL PARQUE DE DIVERSIONES

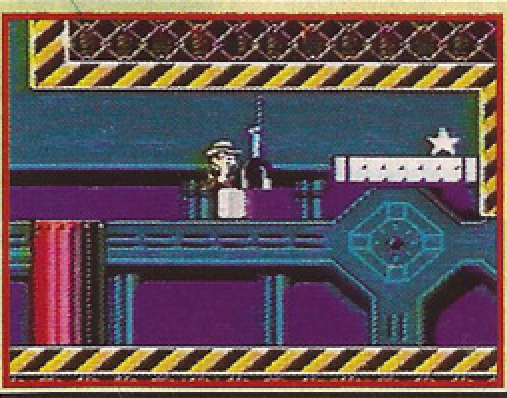
Nuestros héroes llegan cada vez más cerca del villano. Pero Fatcat también está confiado e invita a las ardillitas para un combate final, en un parque de diversiones donde todo es controlado por él. Tico y Teco podrán desactivar el control sobre la zona si encuentran las tres llaves escondidas en los edificios del parque.

En la torre del reloj, este ratoncito con un cubierto en la mano rechaza las cajas que vos le arrojás. Esquivá las piedras que

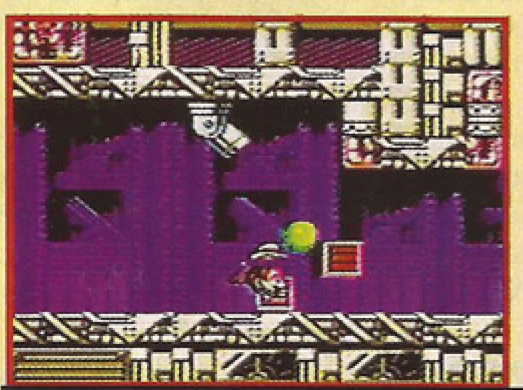




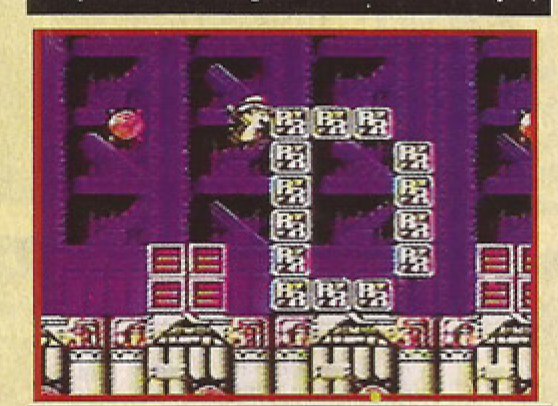
caen con la palanca. Apretá » para seguir rápido o " (despacio). Tomá el bloque gris y arrojalo contra



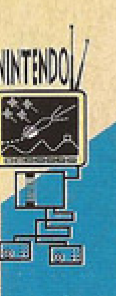
el imán. Después, saltá en el bloque y de ahí a la plataforma. Las bolitas se la pasan rebotando. Es-

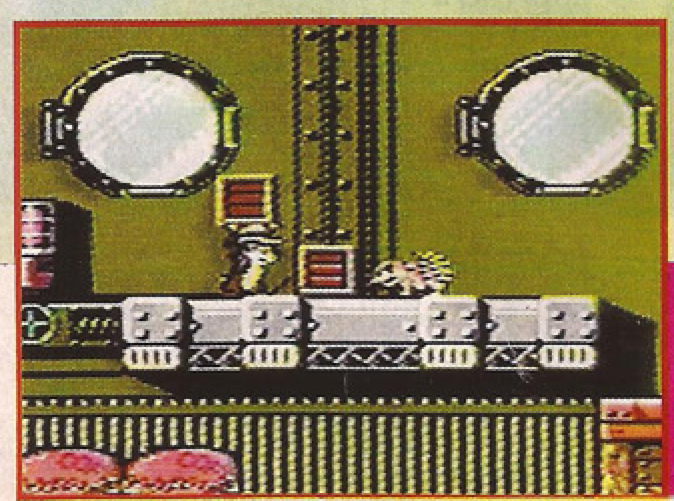


condete detrás de una caja o protegete con una para no ser alcanzado. La palabra "Danger" está escrita aquí,

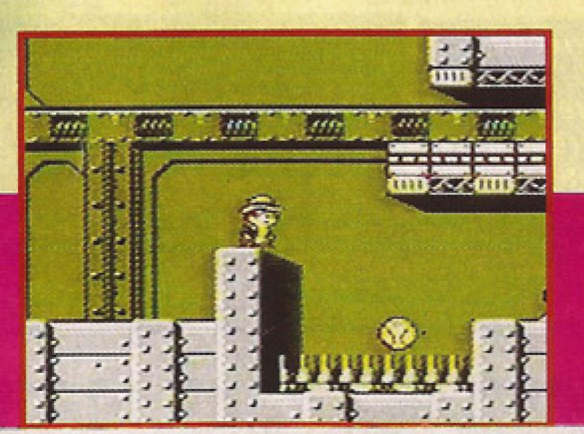


con muchos bloques de energía. ¡Hacete una fiesta!





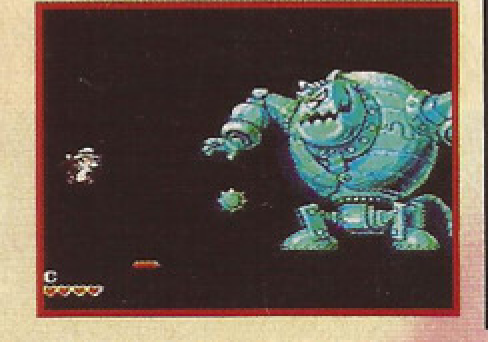
Esta fase está llena de puercoespines. Tirá cajas cuando ellos están de espaldas. ¡Cuando están de frente, las cajas ni los arañan!



Trecho difícil. Arrojá la bola en los pinchos y saltá hacia el otro lado. Saltá en el botón para ir a la otra sala y juntar energía con Monterey.

¡FATCAT HUYE!

Fatcat no tiene coraje para enfrentar a nuestros héroes de frente. Por eso, manda un robot gigante para reventarlos. Pero derrotarlo es cosa fácil.



Una flecha indica dónde caerá el jefazo. Dejá la bomba reloj que él arroja justo en el lugar donde va a descender.

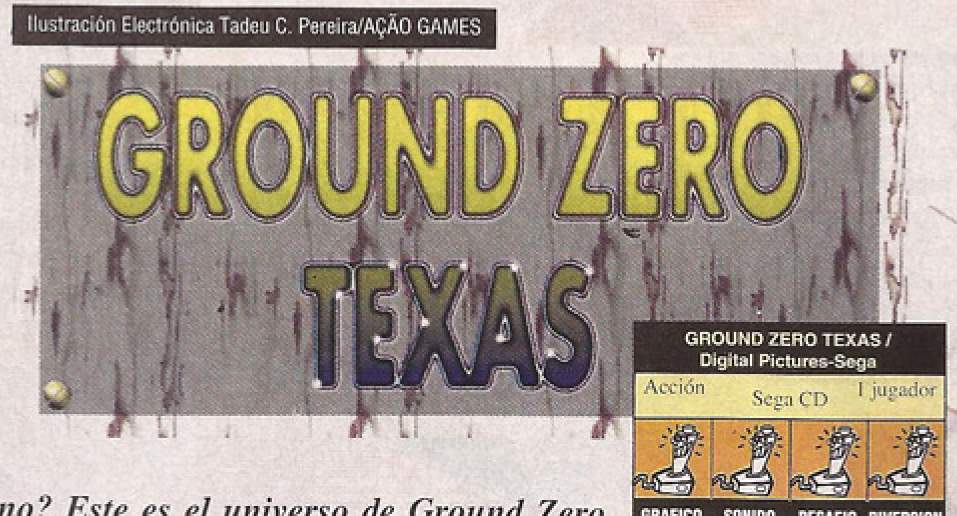


Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

¡Bienvenido al fin del mundo! Y mucha acción en la frontera de Méjico con los EE.UU. Un pueblito que corre serios peligros: cuatro lugares están infestados por ETs inescrupulosos. Vos sos la única esperanza de los habitantes del pueblo. ¡Y sin tu ayuda, los Estados Unidos pueden derrumbarse! Tranquilo, ¿no? Este es el universo de Ground Zero Texas, un game para Sega CD que tiene la onda de una película de vaqueros. El esquema es parecido a Mad Dog McCree y Lethal Enforcers. Sólo hay que mirar bien y tirar a todos los enemigos. Sin lástima...

4 frentes de combate

La acción de Ground Zero Texas ocurre en cuatro lugares al mismo tiempo. Vos controlás cuatro cámaras, cada cual con un arma acoplada. Es a través de estas cámaras que vos te desplazás entre los lugares. La Central siempre te dice a dónde tenés que ir. Está atento al cuadrado en el lado derecho de la pantalla. Trae los números 1, 2, 3 y 4, y cada uno corresponde a una zona de la ciudad. Cuando un número guiña, andá inmediatamente hasta él. Y no hagas pavadas. Respondé a los llamados de la Central lo más rápido que puedas.

Lo más lindo del game es que se desarrollan cuatro películas simultáneamente. Es todo muy dinámico. A veces hasta te hincha: vos llegás a un lugar y tenés que salir corriendo en la misma secuencia. Los tiroteos no terminan de enganchar, y las escenas más copadas son las que no involucran tiros. Hay muchas cosas típicas de una ciudad fantasma perdida en el medio de la nada como es el Viejo Oeste norteamericano. Si te gusta la filosofía del revólver, éste es tu game.



Es en este mapa donde te enterás a dónde tenés que ir. Notá que hay 4 puntos en él: son las zonas de los cuatro números.



Hay escenas en las que la acción disminuye. En el bar, por ejemplo, no pasa nada. Al menos por ahora...



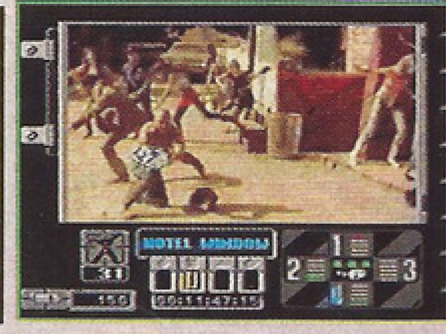
Apretá A y, con el Direccional, andá hacia el lugar que te ordena la Central. Sólo hay que esperar que guiñe el número y te mande a ver.



Después de la pelea cerca de las naranjas, acertale al tipo que cae a tu izquierda. El otro es sólo limpieza, ¿OK?



Cuando aparece un cuadrado rojo delante de alguien, metele plomo groso. Este cuadrado indica tus enemigos.



Cuidado con el abuelito que es arrojado del hotel. Parece buenito pero es un canalla. ¡Hacelo polvo!

CUANDO TU ENERGIA ESTA BAJA, LA CAMARA COMIENZA A FALLAR. RASTREA LA PANTALLA PARA QUE APAREZCA EL PUNTO ROJO DEL ENEMIGO.

COMANDOS

A + Direccional	Cambia de zona
B	Escudo
C	Tiro

USA EL ESCUDO CUANDO NECESITES ATACAR EN DOS LUGARES AL MISMO TIEMPO

MORTAL KOMBAT

Códigos de Game Genie - Anotá las mañas que podés conseguir si tenés un Game Genie.
Comenzá luchando con Goro: BN9A-CAG2
Después del primer Round, la mayoría de las luchas se desarrolla en el Pit: ANJT-DA9W
Comenzá enfrentando a Shang Tsung: BT9A-CAG2

JUNGLE STRIKE

Vidas extras y passwords - Cuando llegás a la penúltima pantalla (misión 7), las cosas se complican. Para no perder el pique y enfrentar la fase con rapidez, juntá vidas al comienzo de la séptima misión. En el comienzo de la fase hay cuatro vidas, ubicadas al noreste de tu campo de aterrizaje. Las vidas están dentro de las Pirámides, cerca de las Cabezas Tiki. Ah, si todavía no llegaste a la séptima fase, fijate en la lista completa de passwords de este simulador genial.
Fase 2: RXVWT74MYR7
Fase 3: 9WT7NL6PF39
Fase 4: X7NL4SHCYRN
Fase 5: VL4S6MGZBVP
Fase 6: WS6MHPZF9TJ
Fase 7: TMHPGCFDYRL
Fase 8: 7PGCZJYK3XM
Fase 9: NCZJFD3BRWC

B.O.B.

Passwords - ¿Está difícil terminar el game del robot medio torpe? Entonces, estos cinco passwords llegan para ayudarte. Son del Ultraworld, la última etapa del juego.
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Cambiá el color del hielo - ¿Qué te parece jugar en un hielo oscuro re-loco? Sólo por diversión, digitá el password CEME NTBL ADES. El juego dirá "Bad Password", indicando que el código no sirve. Pero no le des bola. Andá hasta Cancel y apretá Start. Comenzá un partido. Vas a ver que el hielo se volvió oscuro. ¡Blade Runner pierde!

SEGA CD

déjese sorprender por la nueva generación.

Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

TERMINATOR / Virgin Games			
Acción	Sega CD		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

TERMINATOR

COMANDOS

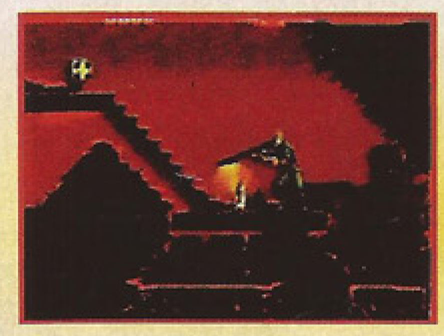
A - Tiro B - Salto C - Granada

Llegó la versión para Sega CD del ya archiconocido film Terminator. Con versiones también en otros sistemas, Terminator CD no innova nada. La historia es conocida por todos y no vamos a repetir todo el bla-blá sobre Sarah Connor. Las introducciones a las fases traen trozos de la película. Pero, aquí entre nosotros, Virgin Games, Softwarehouse del juego, podría haber usado mejor los recursos de un CD. El sonido es eléctrico y ayuda a mantener el ritmo de la acción. Los fanáticos de la historia podrán disfrutarla. Y los que buscan novedades deben experimentarla.

COMENZAS CON CUATRO VIDAS. TERMINATOR NO TIENE CONTINUES

EN BUSCA DE SARAH CONNOR

FASE 1



Escenario del futuro. Explorá la pantalla buscando armas, energía y vida. Esta granada es poderosa.



El escudo da invencibilidad temporaria. Aprovechá para hacer limpieza.

FASE 2



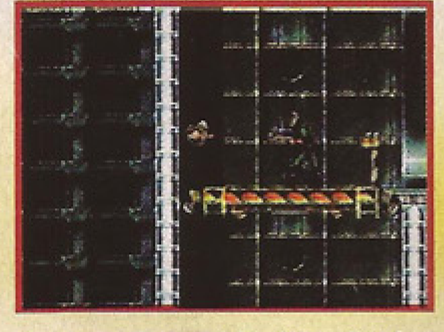
Atrás de este auto hay energía y granadas.



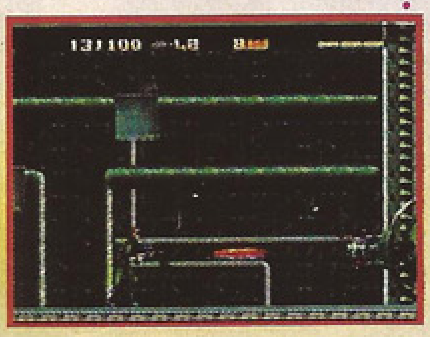
Ataque aéreo. Salí corriendo, porque esta nave ataca sin lástima.

FASE 3





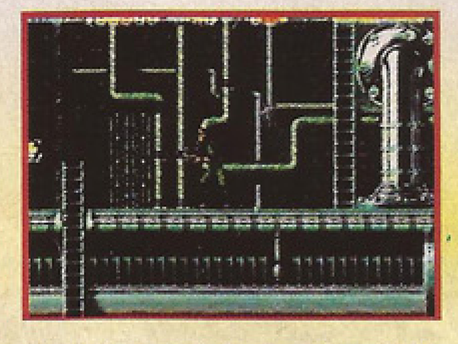
Estás en una fábrica. Tirá a todas las paredes. Si el tiro pasa, vos podés pasar también.



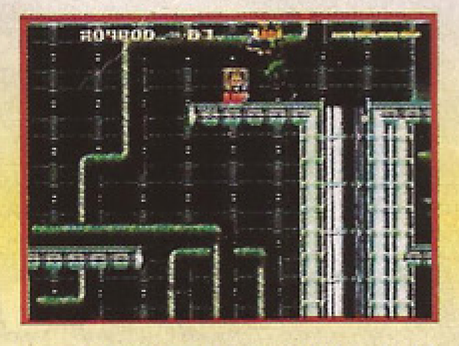
¡Un jefe! Y muy fácil. Una sola granada acaba con él. Hasta te da pena.

FASE 4

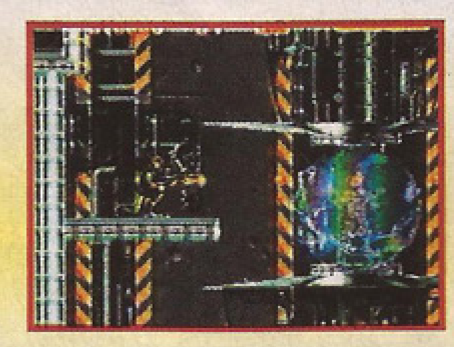




Destruí la cajita en el costado para abrir otros pasajes.

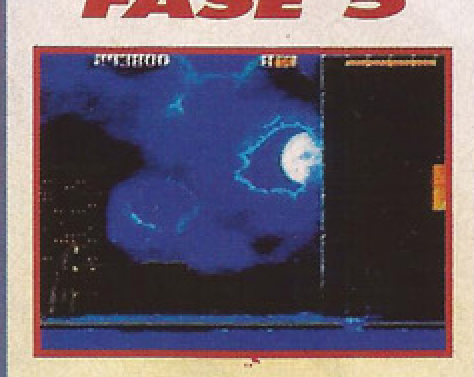


Para conseguir esta vida, bajá y encontrá el tubo-elevador, para salir del otro lado.

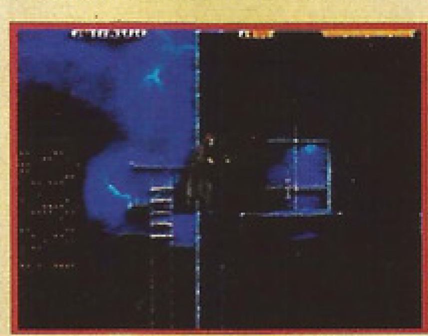


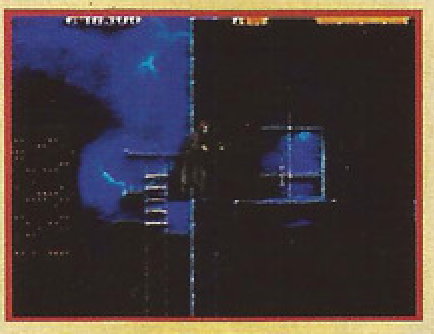
Esta bola extraña te llevará al pasado. Destruí al tipo adentro de ella y buen viaje.

FASE 5



En el pasado, empezás con una escopeta 12, pero al conseguir la primera granada, toma más poder.



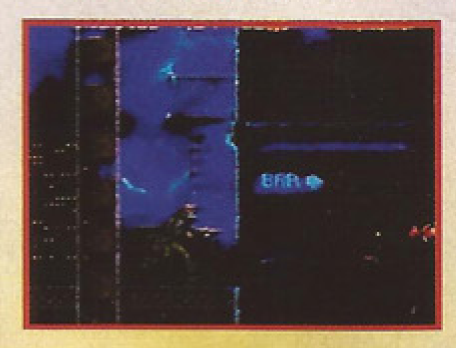


Encima, a la izquierda, encontrás el famoso trío: granada, vida y energía.



El elevador conduce al bar Tech Noir. Es la salida de la fase.

FASE 6

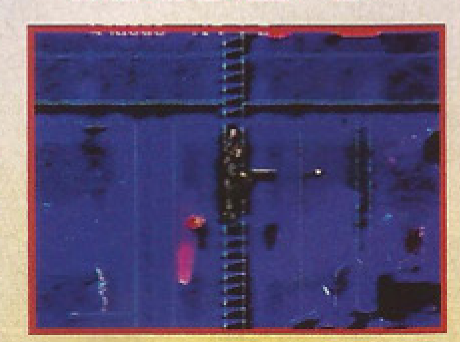


El lugar está muy lleno de elementos mal encarados. Seguí siempre en dirección al bar.

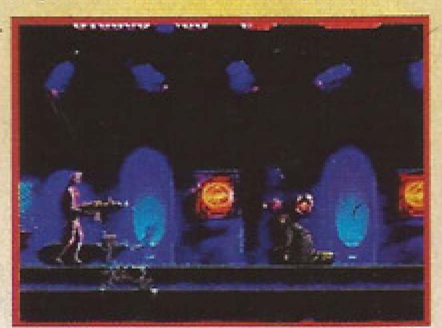


La policía piensa que sos un loco con tu historia de venir del futuro. Reventá el helicóptero.

FASE 7



En el bar, tirales a las luces para que caigan en la cabeza de los punks.



Ahí está tu gran enemigo. Tirá contra Terminator, empujándolo afuera del bar.

TU PELEA CON EL TERMINATOR CONTINUA EN OTRAS DOS FASES ANTES DE QUE PUEDAS EXTERMINARLO. ¡BUENA SUERTE!

Realmente lo vamos a sorprender:

- SEGA GENESIS - SEGA CD
- CONSOLA 16 BIT COMPATIBLE
- EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTUCHOS

Consúltenos, nuestros vendedores lo visitarán en cualquier parte del país.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

HAVOC

¡Tierra a la vista! Llegó a estas lejanas playas el juego de marineros más sónico del planeta: High Seas of Havoc, una aventura con mucha acción rápida para probar tus reflejos. En la piel del marinero Havoc, tenés que encontrar tesoros, explorar cavernas y montañas nevadas y enfrentar al pirata Bernardo, el dragón del mar. El pirata quiere encontrar el mapa de la esmeralda mágica, una piedra que da poderes para controlar imperios y derrotar ejércitos. Havoc y su amiga Bridget guardan el mapa en una caverna secreta en la cumbre de una montaña. Para forzar a Havoc a entregar el mapa, Bernardo secuestró a Bridget y la mantiene presa en su escondite. Havoc debe liberarla e impedir que el mundo sea controlado por Bernardo.

HIGH SEAS OF HAVOC/Data East

Aventura/Acción · 8 Mega · 1 jugador



GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

ITEMS

DIAMANTES	100 dan una vida
BAUL	Guarda muchos diamantes
TESORO	Vale 50 diamantes
JAMON	Restaura tu energía
BOTAS	Están en baúles. Para que Havoc corra más rápido

99 VIDAS!





En esta primera fase, Cape Sealth, podés acumular 99 vidas. Sólo tenés que saltar en el trampolín y recoger varias vidas y tesoros en las plataformas voladoras. Después caé en la lava para comenzar la fase otra vez. Repetí esta operación hasta reunir 99 vidas.

PIRATE SHIP

En esta fase, vos combatís piratas a bordo del navío del maligno Bernardo. Subí hasta el tope de las velas para conseguir tesoros, reventando a varios enemigos por el camino.



Zorras voladoras son la mayor sorpresa en esta fase. Atacan con rapidez.



Al pasar por debajo de barriles, mucho cuidado: se te pueden caer en la cabeza.



Jefe - El tema es golpear y correr. No ganás nada con saltarle en la cabeza. Sólo un espadazo lo acaba.

OTARUCEAN

Aquí, Havoc pierde la vida si se moja. Saltá en el trampolín y andá hacia la izquierda para encontrar ítems. En la segunda parte de la fase, no sigas la dirección indicada por la primera flecha: bajá y andá hacia la izquierda.



Tomá una bota en el primer baúl para que Havoc pueda correr más rápido.



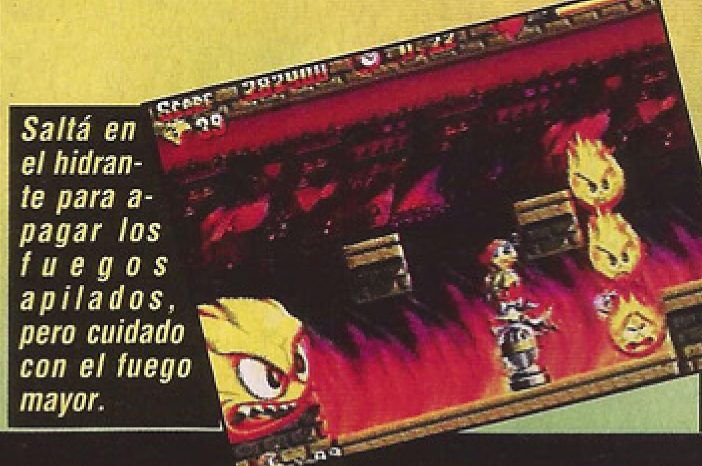
Bajá y entrá en el pasaje a la izquierda para juntar diamantes y energía.



Jefe - Orientate por la sombra para saber dónde va a caer este perrazo. ¡En cuanto al resto, sólo te queda golpear y escapar!

BURNING HAMLET

Hay fuego por todos lados. Enseguida del comienzo, da para cortar camino si vos no seguís la primera flecha. Andá por abajo.



Saltá en el hidrante para apagar los fuegos apilados, pero cuidado con el fuego mayor.



Estos matorrales corren detrás tuyo. Reventalos enseguida después de saltarlos para no ser acorralado.



Jefe - Acertale en cuanto él deje de mover los brazos.

MT. CHESTER

¡Havoc es un alpinista! Cuidado con las piedras. Después del segundo marca-pantalla, saltá en el trampolín y andá hacia la izquierda, donde otro trampolín te lanza hacia una zona con varios ítems.



Estos bloques siempre andan en la dirección indicada por la flecha. Saltá antes de que completen el trayecto para no caer.



Tenés que reventar a todos los pajaritos alrededor de este chaboncito para pasar.



Jefe - Reventalo cuando se convierte en un águila, enseguida de que se arroje sobre vos o cuando venga en un vuelo rasante.

FROZEN PALACE

Escenario congelado. Aparecen bichos voladores de la nada y hay varios fantasmas. ¡Lo peor es encarar las diferentes piletas de natación, que pueden congelarte o freírte!



La máquina con la llave "ON/OFF" congela el agua. Pasá sólo cuando todo se haya congelado para no convertirte en un témpano.



En esta pileta con cables eléctricos perdés energía si tocás la cadena luminosa.



Jefe - Golpeá al gato una vez y dejalo pasar. Antes de que te arroje su magia estilo Terry Bogard (fuego en el suelo), golpealo.

MT. BERNARDO

Havoc necesita mucha agilidad para saltar estas plataformas sin quedar despachurrado. Pero, si tenés paciencia para repetir la primera fase decenas de veces, no te van a faltar vidas extras.



Estas plataformas se mueven y te pueden arrojar contra el techo. Lo más seguro es saltar en la bisagra redonda.



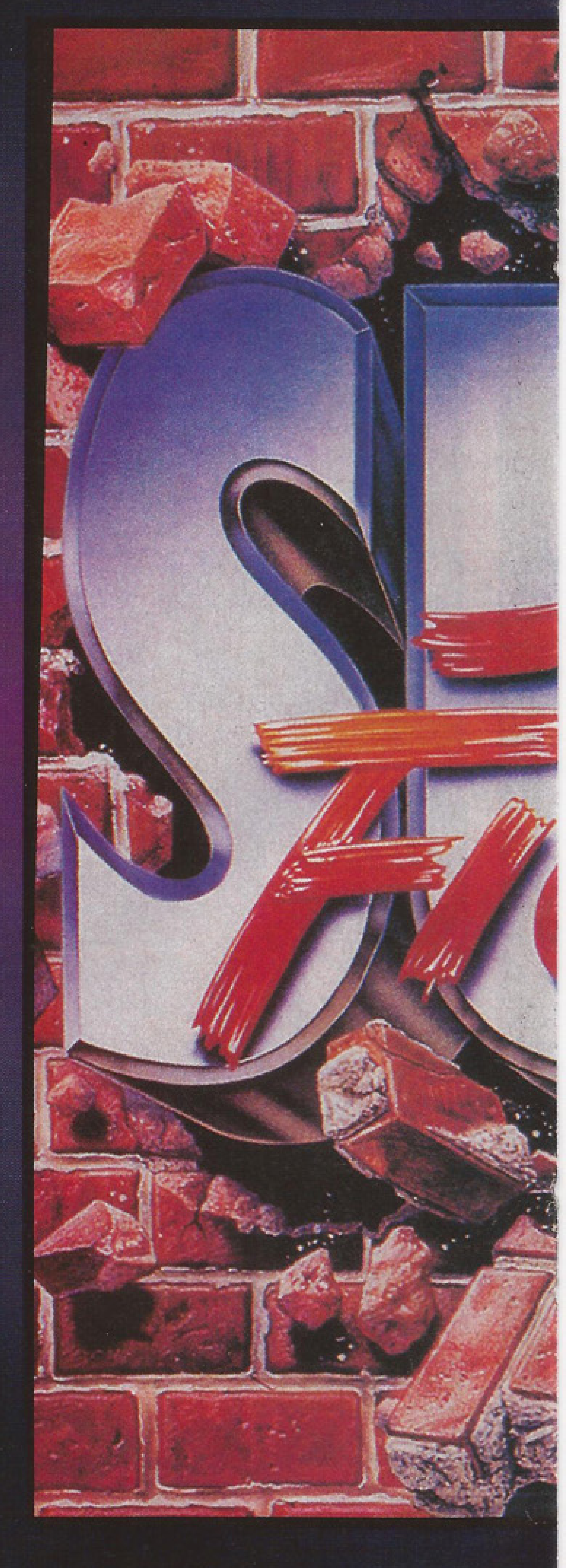
Subite a la hormiga amarilla y cambiá de hormiga cuando se acabe la cuerda.



No ganás nada con saltar en la cabeza del leoncito con sombrero. El truco es ignorarlo y pasar por arriba.



Si te quedaste con las ganas de
no te pierdas la entrega espe



8 PAGINAS REPLETAS DE
- GOLPES Y COMBOS
ESPECIALES PARA QUE VIVAS
- UNA AVENTURA FASCINANTE
Y APRENDAS A DESTRUIR
A TODOS TUS ENEMIGOS.
- VOLVETE INVENCIBLE
CON ESTA ENTREGA ESPECIAL
QUE TE VA A CONTAR
- TODOS LOS SECRETOS
DE LOS MAS GRANDES
LUCHADORES
DE LOS ULTIMOS TIEMPOS.

Sé un número 1 del SUPER STREET FIGHTE

e más SUPER STREET FIGHTER II
cial del número de diciembre



R II con la guía de golpes de Action Games

SUB-TERRANIA / Sega		
Espacial	16.Mega	1 jugador








¿Vos te enganchás en games espaciales, pero no aguantás más juegos pavotes a puro tiro? Todo bien. Sub-Terrania está hecho expresamente para los que gustan de cartuchos inteligentes, lindos y llenos de acción. Son nueve fases, con un total de ocho misiones variadas y bien pensadas. Los gráficos son copados pero no llegan a impresionar mucho. En cambio, el sonido ...¡una masa! ¡Sub-Terrania tiene banda sonora 10 puntos! El desafío es alucinante. Da un trabajo grosísimo volverse un campeón con los comandos de la nave. Pero no importa. La respuesta es genial. Resumiendo: no dejes de probar este cartucho. No te vas a arrepentir ...

EN LOS SUBTERRANEOS

Como el nombre sugiere, la acción pasa en los subterráneos, ya sea en tierra o en el agua. Fuerzas alienígenas atacan una mina subterránea en un satélite perdido en el espacio. Tu misión básica es rescatar a los pobres mineros y destruir a los malvados alienígenas. Para salir adelante, el truco es juntar muchos ítems y usarlos en el momento adecuado. Un consejo: no pienses que este game es del tipo pam-pum. Algunos enigmas se solucionan más con la cabeza que con el joystick ...

ARMA TU JOYSTICK

El Joystick es totalmente configurable. En esta pantalla tenés que decidir cómo jugar. Se pueden hacer locuras, como colocar la flecha hacia la izquierda en uno de los botones, o, incluso, en la flecha hacia la derecha. ¿Te imaginás cómo es tirar con el Direccional? ¡Vale todo!



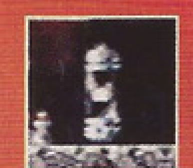
PARA ENTENDER LA PANTALLA

Fijate bien. En la parte de arriba, a la izquierda, el marcador de combustible (Fuel) y el poder de las armas (Mega). En la parte de abajo, tus vidas y energía (POW) y la puntuación (Score).



ITEMS PRINCIPALES

Hay varios ítems en el cartucho. Algunos aparecen solamente una vez, mientras otros están por todas partes. Te damos los más importantes.

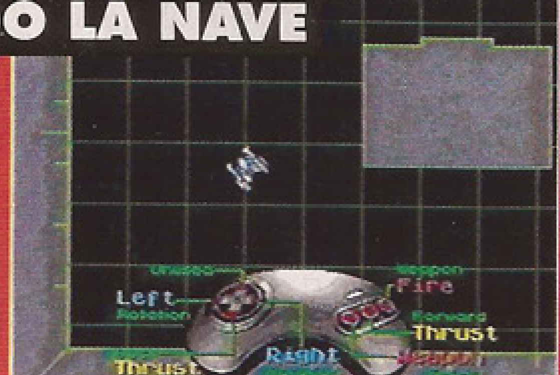

Vida Extra


Vale 10 Misiles


Gasolina


Escudo (completa energía)

PILOTEANDO LA NAVE



No es fácil comandar tu nave. Los movimientos deben ser precisos. Para no quedarte viajando durante el juego, hacé un entrenamiento antes, en Training.

Misión 1





Tirá en esta plataforma para desplazarla y tener acceso al primer submódulo.

Rescatá a estos chaboncitos miínimos y volvé a la base. Fin de la misión.

Misión 2



Antes de enfrentar a este jefe, bajá para conseguir armas. Comenzá atacando su rabo. Al final se transforma en un esqueleto. ¡Alucinante!



Destruí esta barrera para conseguir una vida. Enseguida, deslizate por las vías hasta rescatar a la chica.

Misión 3

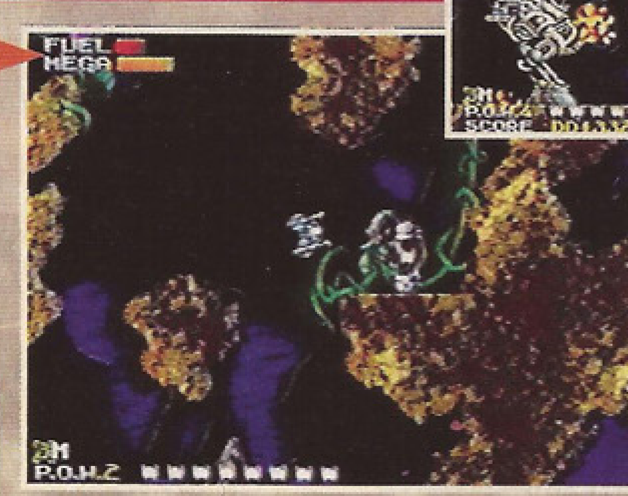


Tomá este ítem extraño (Deflector Shield) y colocalo encima del camión. Así, el láser se desvía y vos conseguís pasar.

Tomá el segundo Deflector Shield y quedate en el medio de las naves. Los tiros llegan y, al esquivarlos, vos destruís la barrera.

Misión 6

Tomá esta linda vida y bajá para conseguir combustible y rescatar a unos chaboncitos más.



El guardián suelta tiros poderosos. Pensá rápido y acabá con él antes de que te conviertas en historia antigua.

Usá el Mirror Lazer para tirar contra esta luz roja. Misión completa.

Misión 7



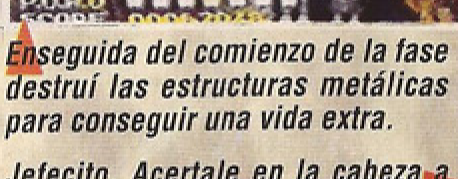
Este ítem (Anti-Pressure) es muy útil. Con él, vos te hundís sin acelerar.

Posate en el caño verde, dejá una Tube Bomb y alejate. Se abrirá un cráter, haciendo bajar el nivel del agua y liberando la salida.



Misión 4

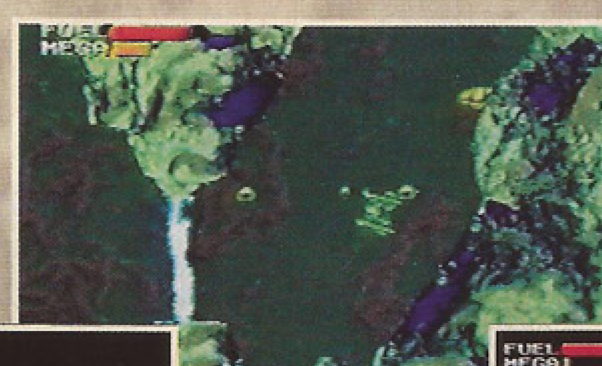




Enseguida del comienzo de la fase destruí las estructuras metálicas para conseguir una vida extra.

Jefecito. Acertale en la cabeza a esta víbora gigante. En la secuencia, bajá y destruí las estructuras para conseguir un submódulo más.

Misión 8



No se puede pasar por delante del láser. Subí por la derecha, destruí el espárrago gigante y tomá la llave que abre el portón.

El bicho se transforma. Usá el Anti-pressure, bajá a las profundidades y ¡acabalo!



Ultimo jefe. El tipo salta como loco, chilla como un mono y te tira el mundo encima. Comenzá acertándole a la cabeza.

Misión 5

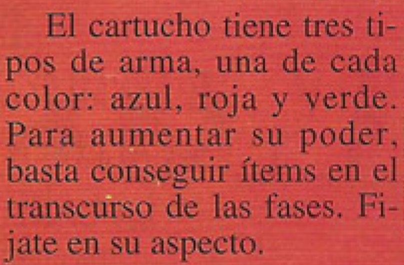


Usá este ítem (Anti-Shield Fire) para destruir el escudo de fuego.

Conseguí el Reactor Core y soltalo contra el monstruote de la izquierda, en la parte de abajo de la pantalla.

ARMAS COLORIDAS

El cartucho tiene tres tipos de arma, una de cada color: azul, roja y verde. Para aumentar su poder, basta conseguir ítems en el transcurso de las fases. Fijate en su aspecto.







La mejor opción en 16 bit

NUEVA SONGA

NO ES CARA, PERO ES MEJOR



Distribución Oficial en Argentina por:

Songa es una marca registrada

SHOPPING GAME	CASA LIN'S	OLI-NAV
AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP.	PASTEUR 532 CAP.	AYACUCHO 539 CAP.
UNI VIDEO	DIG BA	CASA PELUSA
AV. RIVADAVIA 2752 CAP.	E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS.	SANTA ROSA 54 (CORDOBA)
THE BEST GAMES	CALLE 7 Nº164 (LA PLATA)	WINTER HOGAR
SAN LUIS 1052 (ROSARIO)	LA CARTUCHERA S.R.L.	CORDOBA 902 (ROSARIO)
CASA LIN'S	PASTEUR 274 CAP.	CASA TAIPEI
ESMERALDA 491 CAP.	FLORIDA 18 CAP.	SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cartuchos de cualquier pais
Binorma: PAL-N y NTSC (switchable)
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.



NO ES CARA, PERO ES MEJOR

en Corea, Taiwán y Argentina.

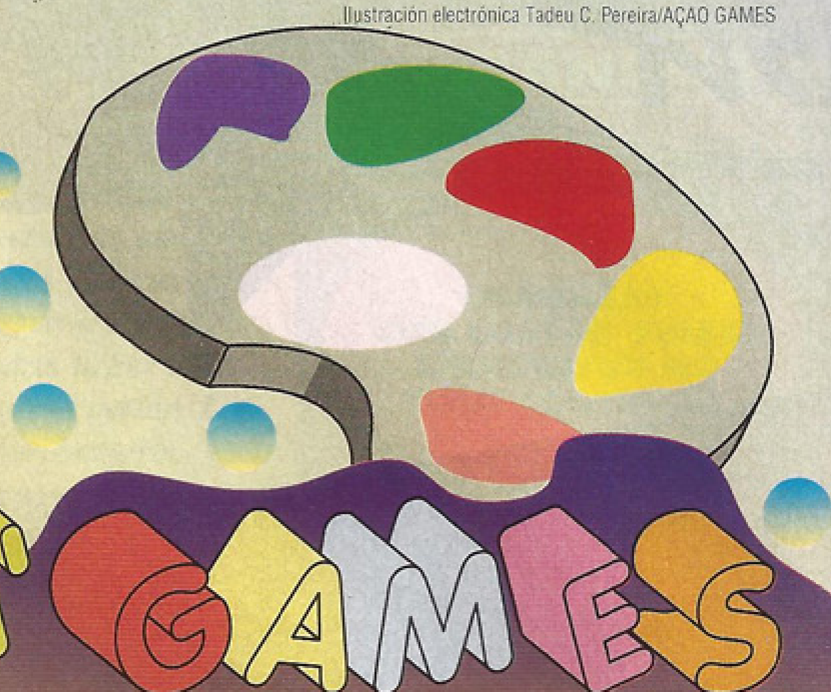
TUTTI FRUTI
FLORIDA 486 CAP.
NEW MUNDO COLOR
ECHEVERRIA 3069 CAP.
PACHI
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

THE BEST BROS
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL
LOCAL 3 (ROSARIO)
AUDIO ORO S.R.L.
AV. PUEYRREDON 457 CAP.
IMPORTADOR LIBERTAD
LIBERTAD 221 CAP.

BRODWAY
PASTEUR 312
ESTACION JUGUETE
CORRIENTES 2345 CAP.
IMPORTEX
BELGRANO 16
TEL/FAX:21-6917
CORDOBA

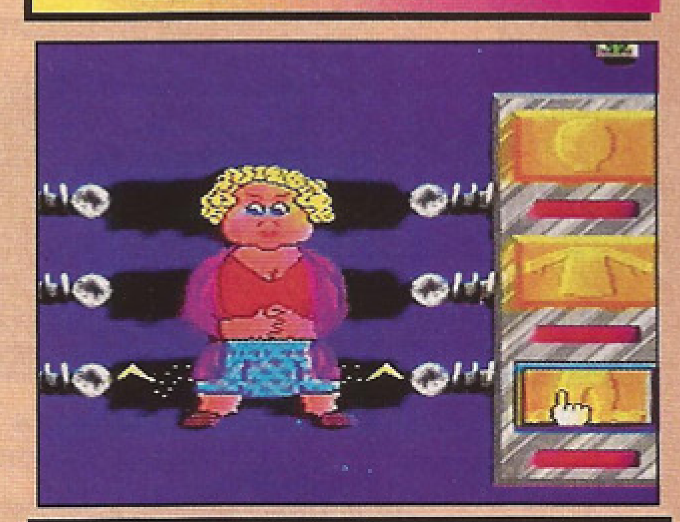
Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES





Fun 'n' Games es un juego educativo que tiene la virtud de no ser aburrido. El cartucho trae cinco opciones y siempre encontrás algo que hacer. Dos de los juegos merecen destacarse: la Caja de Música, para que vos mismo compongas melodías, y el Caballete, donde podés dibujar o colorear imágenes. ¡En la Caja de Música, lo más copado es mezclar sonidos de animales con instrumentos de verdad! ¡Te morís de risa! Los otros juegos no son tan divertidos, pero siempre hay para disfrutar un desafío con el viejo y querido Pac-Man (bueno, una imitación del mismo, el Mouse Maze, donde un ratoncito toma el lugar del famoso comilón). Al dibujar en el Caballete, vas a ver que muchos de los juegos se parecen a lo que aparece en el Mario Paint de SNES. Por desgracia, una versión para SNES de este cartucho tardará una bocha en salir. Alquilá el juego en la casa de alquiler de jueguitos para poder probarlo. Si tenés una videocassettera, mucho mejor todavía: vas a poder grabar tus locuras, mandarlas a tus amigos, etc.

CAJA DE JUGUETES



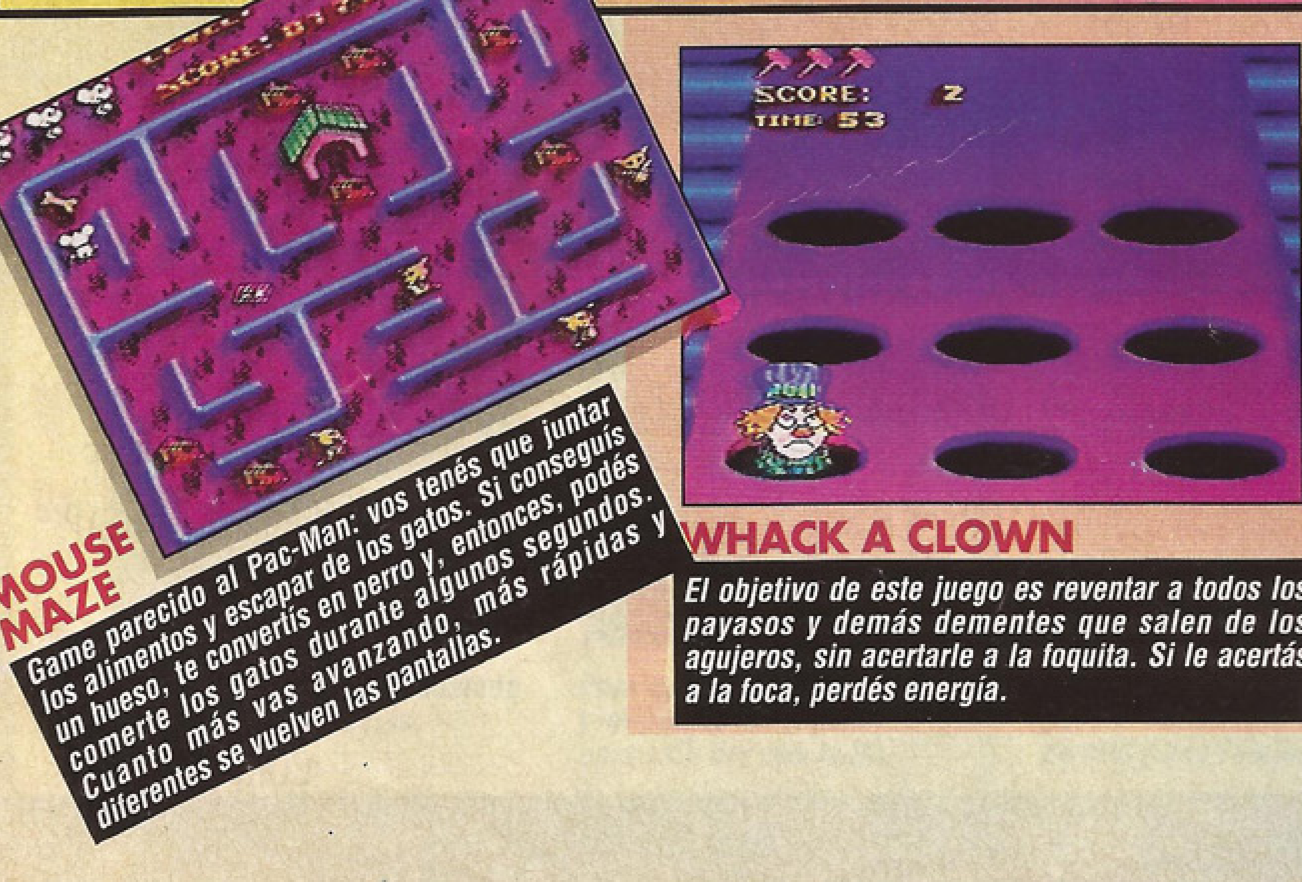
¡Elegí la parte de arriba, de abajo y del medio del cuerpo y creá formas re-locas! ¡Hasta podés ponerle patas de animal a esta gordita!

ARMARIO



Aquí vos podés cambiarle la ropa a la muñeca apretando un botón. Ni Barbie tiene un guardarropas tan grande.

ARCADE

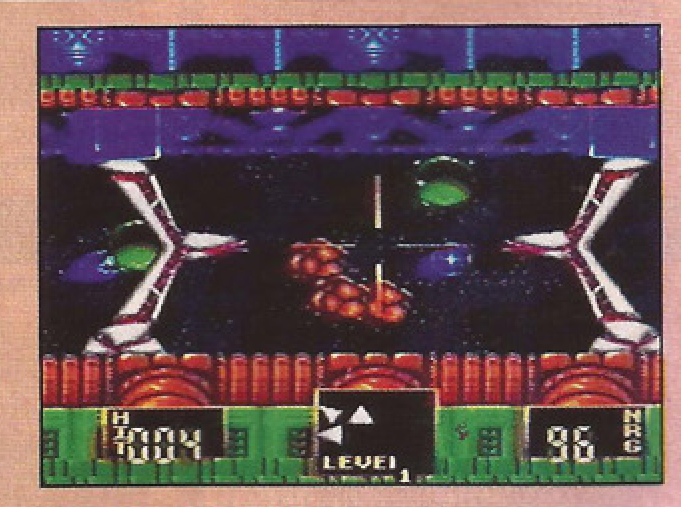


MOUSE MAZE

Game parecido al Pac-Man: vos tenés que juntar los alimentos y escapar de los gatos. Si conseguís un hueso, te convertís en perro y, entonces, podés comerte los gatos durante algunos segundos. Cuanto más vas avanzando, más rápidas y diferentes se vuelven las pantallas.

WHACK A CLOWN

El objetivo de este juego es reventar a todos los payasos y demás dementes que salen de los agujeros, sin acertarle a la foquita. Si le acertás a la foca, perdés energía.



SPACE LAZER

Un juego de tiro. Reventá las naves con tres armas. El botón A da tiros fuertes, el B manda láseres simples y el C revienta con un láser fuerte. Tirale al jefazo mirando la cabeza.

CINCO DIVERSIONES EN UN SOLO JUEGO

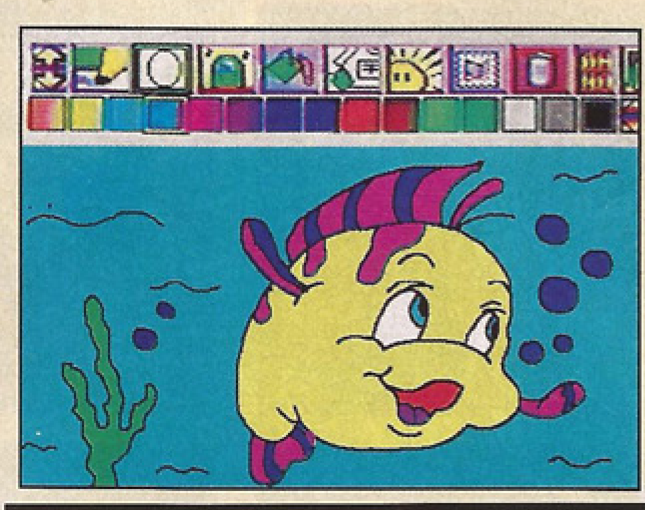
Solamente tenés que llevar el cursor, con el Direccional, hasta el juego que querés jugar y apretar B para comenzar. En la máquina de Arcade, podés jugar tres games distintos. En la caja de juguetes, vos armás personajes extrañísimos eligiendo partes de arriba, de abajo y del medio de los cuerpos. En el armario, vos vestís a los personajes con una cantidad increíble de ropitas. El Caballete da para colorear o dibujar imágenes, y, en la Caja de Música, vas a poder disfrutar componiendo u oyendo melodías.

COMANDOS	PARA DIBUJO	PARA MUSICA
A	Pinta	Desplaza la pantalla hacia la izquierda
B	Pinta	Desplaza la pantalla hacia la derecha
C	Deja el cursor lento	Fija nota en la partitura

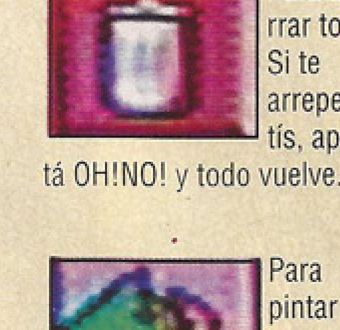
ESTA ES LA PANTALLA CENTRAL DEL JUEGO, DONDE VOS ELEGIS LA DIVERSION QUE QUERES

CABALLETE

El tema aquí es hacer dibujitos. Hay varios instrumentos para dibujar y colorear en el game. Cada cuadrado en la hilera de arriba abre una hilera de opciones abajo. Fijate lo que vas a poder hacer:



¿Qué te parece dibujar tus propias imágenes o colorear ilustraciones de los catálogos de dibujitos y figuras?



Para borrar todo. Si te arrepentís, apretá OH!NO! y todo vuelve.



Materiales de pintura: Spray, varios lápices, reglas, formas listas, etc.

Para pintar el fondo de la pantalla o colorear las imágenes. Apretando la flecha, surge una hilera con más colores



y texturas. Para colorear o cambiar dibujos que el cartucho ya trae listos. Podés usar esos dibujos en otros.



Catálogo con 20 dibujos listos

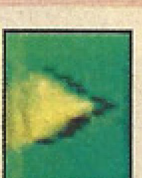
Catálogo de figuras para insertar en otros dibujos.



Catálogo de músicas para oír.

CAJA DE MUSICA

Tal vez no te vas a convertir en un Beethoven pero, por lo menos, vas a pasar un buen rato y te vas a reír mucho creando músicas graciosas. No necesitás tener mucho talento. Fijate qué hace cada botón:



Para tocar la música desde el comienzo.



Detiene la música en el trecho que vos querés modificar.

Para que un trecho de la música quede repitiéndose.

Retrocede la música nota a nota.

Elige el instrumento en que se va a tocar la música.



Sonidos de animales, personas gritando, bombas, etc.



Para elegir ritmos de acompañamiento.



Avanza la música nota a nota.

Velocidades de la música: rápido, normal o lento.

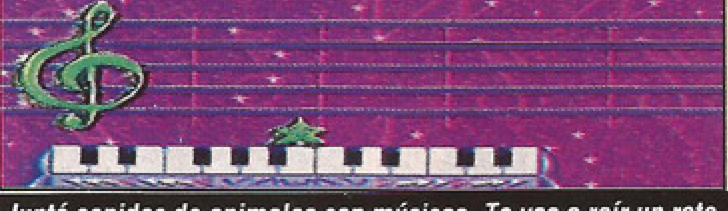


Para tocar las músicas ya listas.

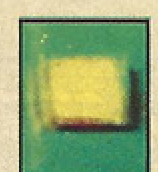


Para componer músicas. Notas sostenidas, normales o bemoles.

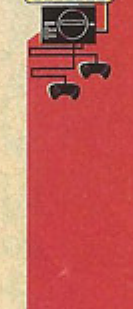




Juntá sonidos de animales con músicas. Te vas a reír un rato.



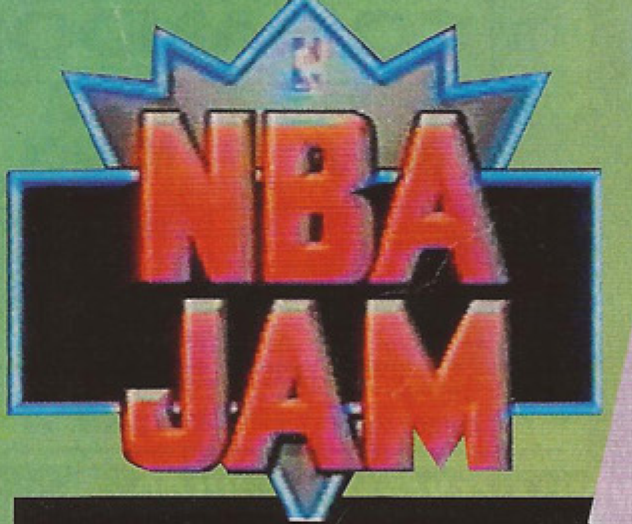
Detiene la música.



THE BEST OF 1 ACTION GAMES

NBA JAM / Arena		
Deporte	16 Mega	1 a 4 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



¡Qué fiesta! El cartucho de deportes más loco y divertido del año acaba de llegar al Mega. Y Arena no nos falló. El game de Mega es tan bueno como el de Super NES. Y un poquito más difícil también... Es verdad que los gráficos de la versión para SNES son más lindos, pero las voces digitalizadas del Mega son más realistas. La respuesta es casi perfecta en los dos cartuchos. Resultado: NBA Jam es diversión garantizada para las dos consolas.

MEGA

Acrobacias en la Cancha

Lo más divertido de NBA Jam es que trajo el show de los astros del básquetbol profesional norteamericano a los games. Todas las jugadas maravillosas de campeones como Pippen, Barkley y Divac están en el cartucho. Algunas jugadas parecen escenas de una película. Pero nadie es tan mágico como para saltar unos cinco metros antes de meter la pelota con precisión. No hay duda de que los chabones son verdaderos artistas. Pero, Arena se mandó una exageración de aquéllas. No hay drama ...a todos nos gustó.

El mayor encanto de NBA Jam es exactamente eso: el factor absurdo. Nadie se preocupará mucho por ir a las canchas y repetir los malabarismos del cartucho. Entonces, a no criticar. Colocá el game en el Mega y enterate. No hay grandes trucos o consejos para salir bien en los partidos. Sólo tenés que apretar el turbo y, sin temor, mandarte encestadas dignas de los Harlem Globe Trotters...

NO EXISTE UNA FORMULA PARA HACER GRANDES JUGADAS. ¡EL TRUCO ES APRETAR EL TURBO Y TIRAR AL CANASTO!

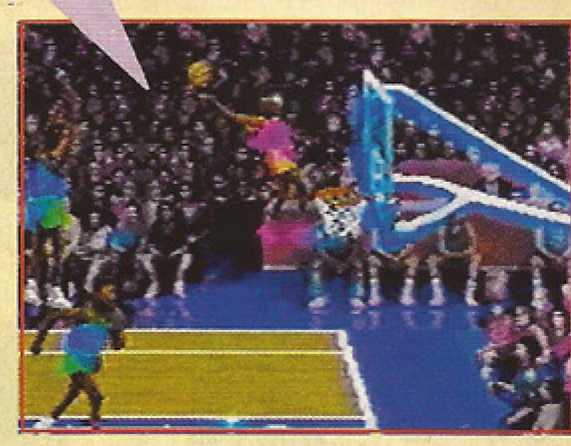
DEDO EN EL TURBO

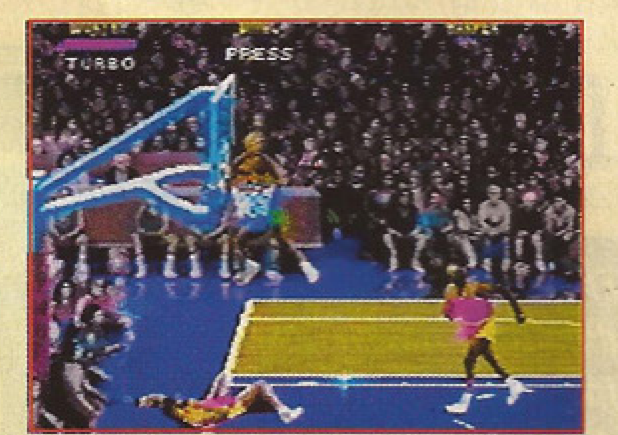
La mecánica de NBA Jam es sencilla. Son solamente tres botones: turbo, pase y lanzamiento. Todas las jugadas salen de la combinación de estos botones. Para conseguir realizar jugadas alucinantes, la solución es no quitar el dedo del turbo. Dependiendo de la calidad del jugador, del nivel de tu marcador de turno y de la posición de la cancha en la que vos te encontrás, el resultado práctico de la jugada será diferente.

Dicho en otras palabras: un maestro de las embocadas con el turbo en el máximo tiene todo para saltar unos cuatro o cinco metros, hacer una buena embocada y, de regalo, también corre el riesgo de romper la tabla. Entonces, dale al turbo todo el tiempo.

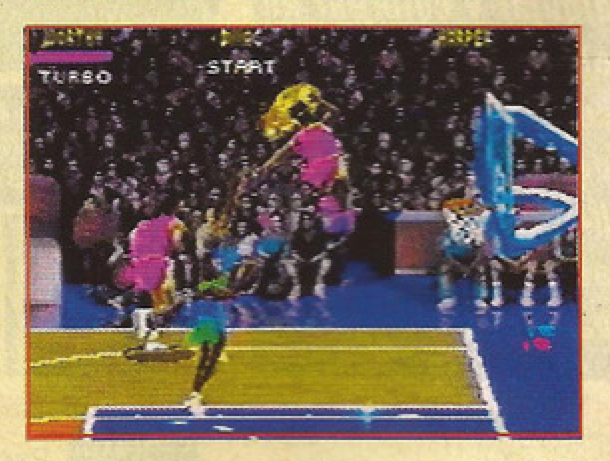
ESTO ES INCREIBLE

Fijate en algunas de las jugadas que se desarrollan en NBA Jam. Mostrá que sos un campeón y tratá de repetir las locuras de las fotos de abajo.



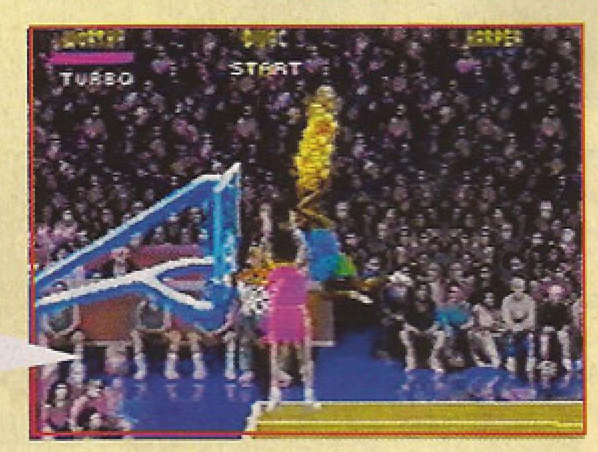














THE BEST OF 1 ACTION GAMES

VIRTUAL PINBALL / Electronic Arts		
Pinball	8 Mega	1 a 4 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

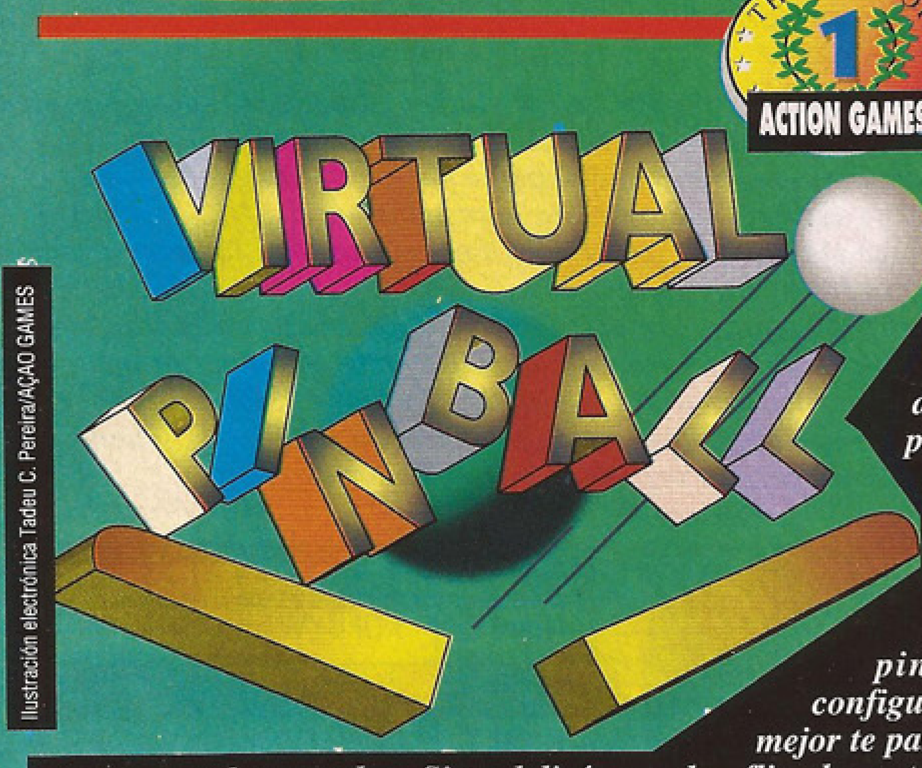


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Si te gusta el pinball y pensás que ya viste un poco de todo... ¡preparate! Virtual Pinball es uno de los games más locos de todos los tiempos. Sólo para asustarte, anotá: ¡son 1584 pantallas diferentes para que vos elijas! Eso, sin hablar de lo más copado de todo. ¿Qué te parecería montar tu propio pinball? Eso mismo, vos configurás la pantalla del modo que mejor te parezca y desafiás a los amigos a reventar el marcador. Si te delirás por las flipadas y te gusta usar y abusar de tu creatividad, Virtual Pinball es el game de tus sueños. ¡Y punto final!

¡OPCIONES A MONTONES!

El número de opciones de este cart es absurdo. Sólo para configurar la pantalla hay veintidós formatos, seis visuales diferentes para flippers, bumpers y afines, y doce fondos. Todo esto solamente para elegir la pantalla. Hay también opciones de práctica. Son ocho bandas sonoras distintas, tres niveles de dificultad, y tres velocidades para la bolita. Y pueden jugar hasta cuatro personas.

Es posible que estés pensando: "no da para hacer tantas pantallas diferentes sin cometer algunas animaladas, ¿no?" Equivocado. Es claro que algunas pantallas no son tan alucinantes como otras. Pero la locura anda suelta. Imaginate una máquina sólo con flippers. Estos están unos al lado de otros. Y es más: ¡la bola cae por los dos lados! Vos tenés que ser campeón para conseguir conducir la bola hasta la parte de arriba. ¿Te vas poniendo en clima? Y todavía no viste nada.

COMANDOS

JUEGO

Direccional: Flipper izquierdo

B: Tilt

C: Flipper derecho

ARMANDO LA PANTALLA

A: Seleccionar parte

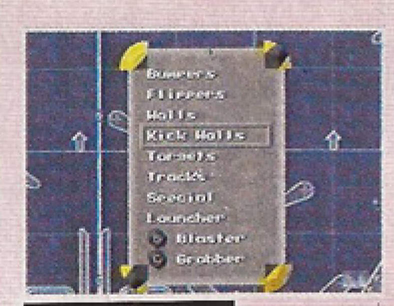
B: Rotar/cambiar parte

C: Colocar parte

JUGANDO A DISEÑAR

Es fácil crear pinballs. Basta seleccionar la opción Workshop y probar. Primero elegís el fondo. De ahí, ya podés delirarte. Se puede comenzar de cero o partir de algún modelo ya listo. Es aconsejable jugar un poco con una máquina lista para no sufrir sorpresas desagradables. Corrés el riesgo de crear una máquina que no funcione, con la que no podrás jugar... Pero quien es un campeón de verdad, no debe temer nada.

¡Sólo es diversión pura!

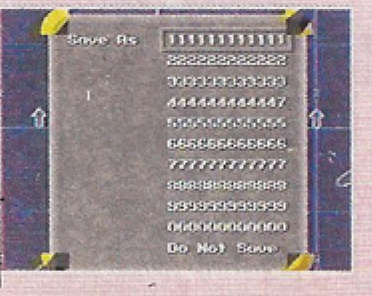


Estas son las ocho partes que vos podés usar para tus pantallas.

Elegí una parte y usá el Direccional para encajarla donde mejor te parezca.

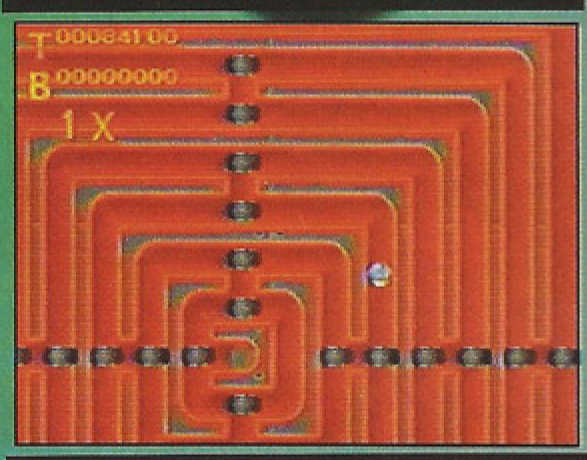


Creá pantallas locas. Si hacés una bien linda, mandánosla, ¿OK?

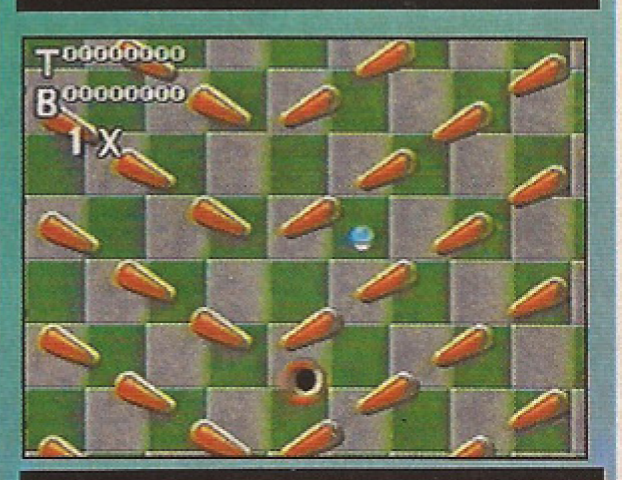


Para salvar tu creación, apretá Start y da "Save as". Si no querés grabar nada, optá por "Do not Save".

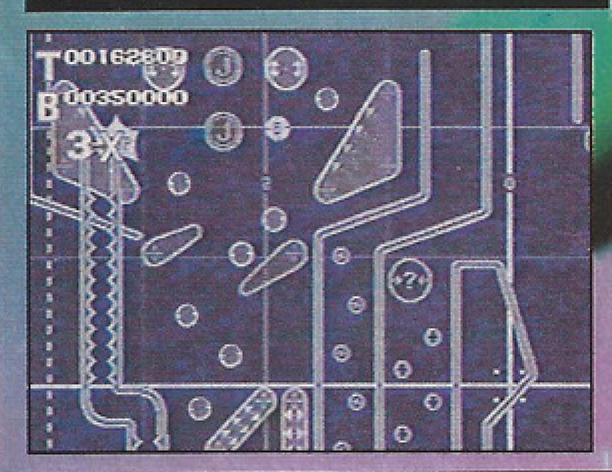
ALGUNAS LOCURAS



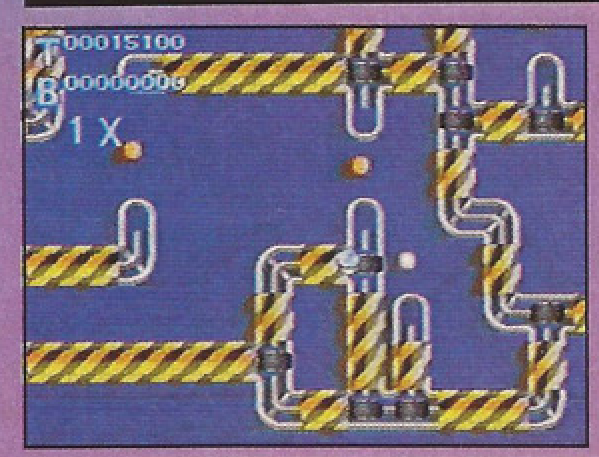
Pantalla para que ni los más neuróticos puedan encontrarle defectos. Controlá las poleas y conducí la bola hasta el centro de este laberinto circular. Sugerencia: cerrá la ventana...



Bienvenido a Flip-in. Todo cuidado es poco. La bola cae por debajo y por los lados. Para avanzar, tenés que llevar la bolita hacia arriba. ¡Buena suerte!



¡Cuántas bolas! Y vos jugás con todas. Pero la pantalla sigue el trayecto de la pequeña bolita blanca. Las demás son virtuales....



Más poleas chifladas. La Maze Zing también es para poner los pelos de punta. ¡Tratá de resolver este auténtico rompecabezas con bolita!

MEGA



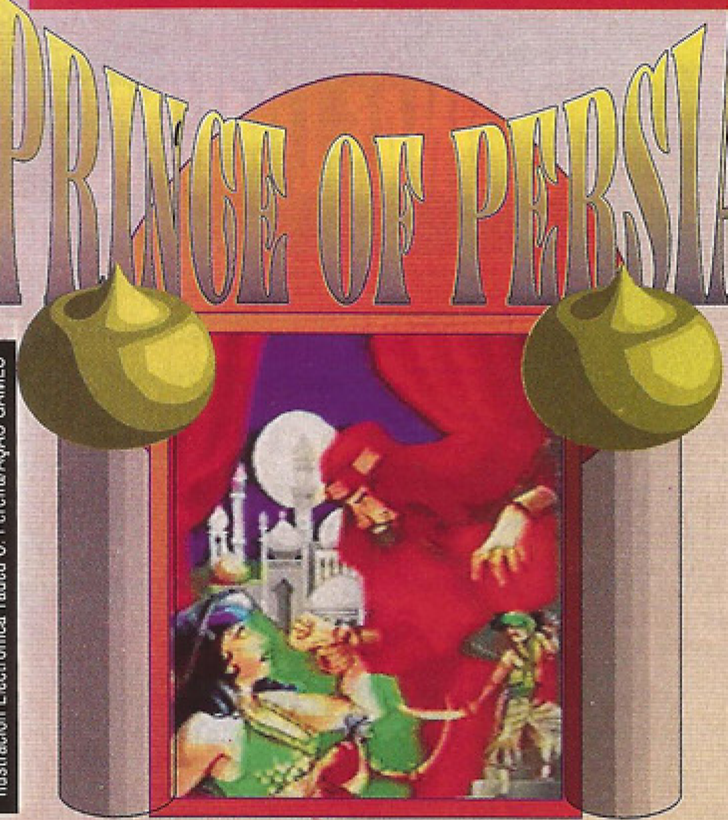


Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES



Prince of Persia es un clásico. Eso es lo que todo el mundo dice ...y con buenas razones. El game de las Mil y Una Noches salió inicialmente para PC, Amiga, Macintosh, y se estrenó con un éxito arrasador en el SNES. Ahora le toca el turno al Mega Drive. Los escenarios y la historia son exactamente iguales. Pero la jugabilidad, desgraciadamente, quedó afectada: las respuestas son demasiado lentas y se necesita mucha destreza para que el héroe no se caiga entre las plataformas del calabozo. El sonido reproduce los pasos del personaje y la única música que se oye es un "ble-blom" cuando eliminás a los enemigos. Pero los detalles no cuentan. Los millares de fans de este juego, con seguridad lo van a adorar.

DISFRUTA DE LA APERTURA DEL GAME. ¡ES MUY LINDA!

Recordando la historia

El Sultán salió de viaje y dejó al Vizir en su lugar. El villano ordena a la princesa que se case con él o morirá. Pero el corazón de la joven pertenece a un simple plebeyo. El vizir encierra al muchachito en una mazmorra del palacio, y da un plazo a la princesa para que piense bien en su oferta. Vos, en el lugar del plebeyo enamorado, tenés una hora justita para escapar de la mazmorra y salvar a la princesa de las garras del malvado Vizir.

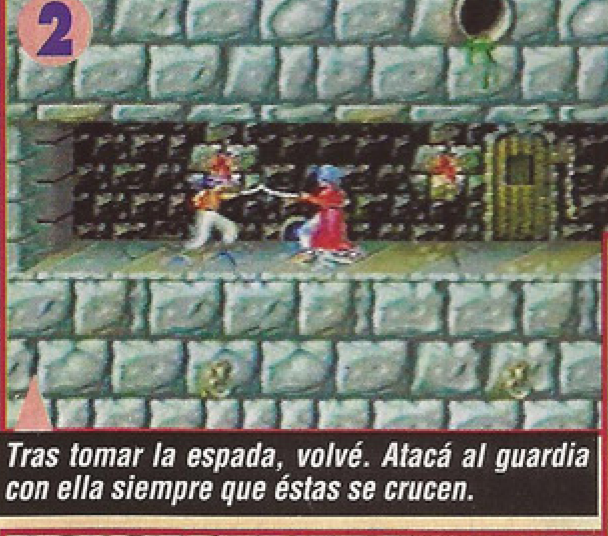
En busca de la princesa

Para hallar a la princesa, el plebeyo deberá encontrar una espada y tratar de salir del calabozo. Vos vas a enfrentarte con lajas del piso móviles y pinchos que salen del suelo, techos que se caen, guillotinas, esqueletos y guardias. Los movimientos deben ser precisos. Podés consultar los artículos de las otras versiones que publicó ACTION GAMES.

PASSWORDS	
Nivel 2	XDFBYW
Nivel 3	ROPFXJ
Nivel 4	JEFKLU



2 Tras tomar la espada, volvé. Atacá al guardia con ella siempre que éstas se crucen.



3 Los pinchos siempre aparecen en el piso que tiene agujeritos. Podés atravesarlos, pero con mucho cuidado.

6 Pisá en la tercera laja de la parte de arriba para que la puerta que está allá abajo se abra. Subí y volvé.



7 Este esqueleto no muere, claro. Sólo empujalo hacia un agujero y bajá. Pero no te quedes tan contento. Aparecerá de nuevo.

LA POCION ROJA REPONE ENERGIA PERO LA AZUL ES MORTAL

1 Andá siempre hacia la izquierda y cuidado con las plataformas. La espada está abajo, en el ángulo derecho.

4 Saltá y salí antes de que el techo caiga. Subí, tomá impulso y saltá hacia la izquierda. Quedate en el borde y saltá hacia la derecha. Bajá y encontrá la puerta de las momias.



5 La primera guillotina aparece en el nivel 3. Tocala y esperá el momento justo para pasar.

8 Después de derrotar al esqueleto por dos veces, bajá y la puerta ya estará abierta, ¿te acordás?

COMANDOS
A - Sujetarse en plataformas/tomar pociones/atacar con espada.
B + → - Saltar
B - Defenderse

MEGA TURRICAN/Data East			
8 M			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



La serie Turrican nació en la Amiga y luego emigró a Mega, con el mismo nombre, y al SNES (como Super Turrican). Esta es la segunda versión que aparece para el 16 bits de Sega. Vos sos el comandante Bren Mc Guire, un hombre solitario que tiene que eliminar la Máquina del Mal, un invento alienígena que viene destruyendo diversos planetas de la galaxia y está esclavizando a miles de personas.

Gráficos Exagerados

La dinámica del game casi no cambió: acción y tiros sin parar. Tus armas iniciales son débiles, pero se van volviendo más fuertes a medida que recogés ítems de power-up. Comenzás el juego con tres vidas y un número igual de bombas y Continues. El juego es solamente regular: los gráficos son buenos pero el exceso de colores a veces irrita y el sonido tampoco es la gran cosa. Les va a gustar sólo a los que son apasionados por este género de acción.

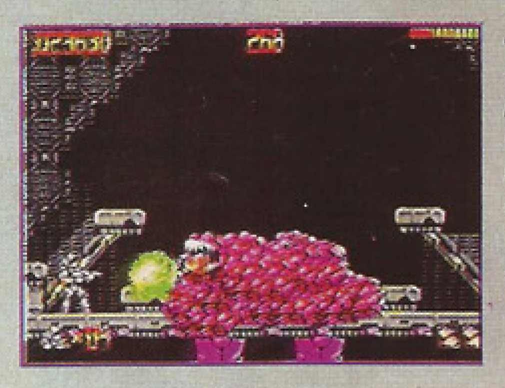
PANTALLA



En la pantalla, de izquierda a derecha, arriba: puntuación, tiempo y marcador de energía; abajo: vidas y bombas.

FASE 1

En esta fase, nuestro héroe combate dentro de una nave como la Nostromo, de la película Alien 1. En el fondo, hay hombres prisioneros en cámaras de vidrio como alimentos en conserva. ¡Brrr!



Jefe - Cuando aparece esa pasticha, saltá hacia el ángulo derecho. Tirale a los ojos cuando aparezca.

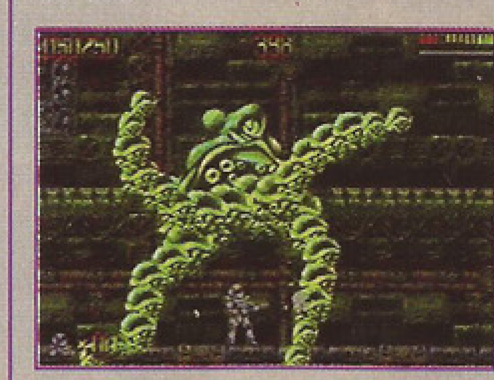
ITEMS

Son acumulables, pero vos los vas perdiendo cada vez que te morís.

Bola roja - Tiro triple	**Corazón** - Energía
Bola verde - Láser	**S** - Escudo protector
Bola azul - Plasma	**Hombre** - Vida extra
Diamante - Puntos	**Misil** - Es teleguiado

FASE 2

En el comienzo de la fase 2 quedate en forma de bolita, y andá hacia atrás del barril amarillo para conseguir un escudo protector. Debajo del agua, necesitás armas muy poderosas para reventar un montón de enemigos que surgen de la nada.



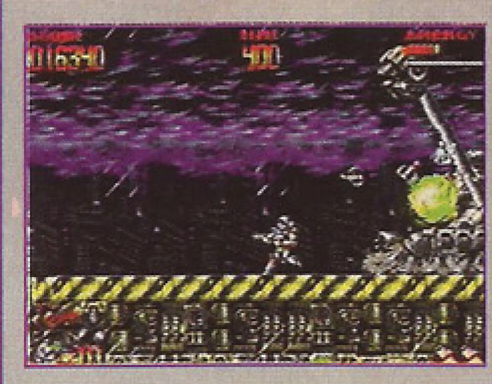
Jefe - Tirá en el ojo de este pulpo y quedate parado cuando estés entre sus tentáculos, hasta abrir el camino.

FASE 3

Ahora, Bren Mc Guire enfrenta centenares de enemigos en un terraplén de basura. Va a necesitar todas sus bombas.



Saltá de nave en nave sin caerte para ser llevado a la ciudad donde vas a enfrentarte a tres subjefes remolestos.



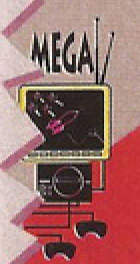
Tirale a la ventanilla roja que guiña y quedate encima de la plataforma, a la izquierda, para no ser alcanzado por este villano.

COMANDOS

A (presionado)	Gancho para colgarse como Tarzán
A+↓	Bomba (solamente tenés 3)
B	Tiro
C	Salto
C+↓	Sos una bolita controlada por el Direccional. Dispará con el B.

MORTAL KOMBAT

Sonya secreta - Usá el código del Debug Mode ↓↑←←, A y →↓, en la pantalla Game Start/Options) y cuando aparezcan las palabras Cheat Enabled, elegí la opción Cheat y conectá el Flag 2 y el Flag 3. Fijá en tres el Plan Base y elegí el Pit como el primer mapa. Entonces, luchá hasta el segundo Endurance: si no usaste ningún Continue, la pantalla de la primera lucha será el Pit. En caso de que estés en otra pantalla, dejá que la computadora te derrote y seguí usando Continues hasta llegar a la pantalla del Pit. Ahí, conseguí un Double Flawless y comenzá a combatir Reptile. Lo vas a enfrentar dos veces en Endurance. Si Sonya fuera el segundo oponente en el segundo round, el segundo Reptile será una Sonya secreta, de color verde y con golpes alucinantes: un Shadow Punch que se convierte en arpón y te atrae, como el del Scorpion, y un ataque congelante.



CD SONIC

Supertrucos - En el Attack Mode, dependiendo de cuánto tiempo te lleve para terminar el juego, es posible lograr acceso a modos diferentes. Con un tiempo por debajo de 37:27:57, tenés acceso a la opción D.A. Garden, en la pantalla de apertura, en la que podés jugar con el mundo de Sonic, haciéndolo girar. Con un tiempo por debajo de 30:21:05, apretá ← para elegir, en una nueva pantalla de opciones, la fase que quieras. Finalmente, con un tiempo por debajo de 25:46:12, también en el Attack Mode, hay una opción Visual Mode ...en la que vos podés conocer el verdadero final del juego y, además, disfrutar de una animación copadísima del Sonic.

JURASSIC PARK

Selección de fases y prueba de sonido - Entrá en Options y salí nuevamente, apretando enseguida Start en la pantalla de Password. Ahí, registrá este código: NYUKNYUK, seleccioná las flechas >> o << y apretá y dejá presionados los botones A, B, C y Start, en ese orden. Cuando aparezca el mensaje Second Control Enabled, seleccioná Exit y apretá cualquier botón, iniciando el juego enseguida. Entonces, aparecerán el modo de selección de fases y la prueba de sonido.

F117 NIGHT STORM / Electronic Arts

Simulador · 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



F117 NIGHT STORM

Para ser realmente un piloto de bombardero tenés que entrenarte duro. Felizmente, para jugar F117 Night Mission sólo necesitás leer este artículo. Electronic Arts se gastó toda en este simulador para tu Mega Drive. El sonido está re-bueno, con mensajes durante las batallas, pero los gráficos son apenas buenos. Pero quien disfruta del género sabe que el aspecto visual no varía mucho y el truco es aprender bien las posibilidades de tu avión y tus armas.

SABIAS QUE...

- Tu misión acaba cuando vos destruís todos los blancos primarios o cuando sos destruido.
- Si caés, volvés al comienzo de la misión.
- Perdiendo las armas o municiones, también volvés al comienzo de la misión.
- Para no errar el blanco, alineá tu avión con éste. Cuando esté ubicado (indicado por el triángulo de la mira), picá el avión.
- Dejá siempre el avión bien centrado. Acertarle lateralmente es difícil.

DOS MODOS DE JUEGO

Son dos modos de juego. En el modo Arcade aparecen blancos aéreos y terrestres, vos podés reventar lo que te guste más y tus municiones son ilimitadas. Jugando en Arcade solamente te entrenás y no tenés que encarar ninguna misión. Ahora, para derrotar a los enemigos y ganar, tenés que elegir el modo Campaña. Antes de recibir las misiones definitivamente, el piloto pasa por pruebas: Entrenamiento (tres pequeñas misiones), Granada (una isla invadida por enemigos y, donde las fuerzas navales de los EE.UU. interfirieron) y finalmente, comienzan a desarrollarse las misiones (30 en total) comenzando en Libia. Algunas batallas son históricas y otras son guerras imaginarias que esperamos sinceramente que nunca ocurran.

ARMAS

CANNON - Cañón. Sirve para blancos bien cercanos.

SIDEWINDERS - Son misiles aire-aire. Disparan donde haya blancos, pero no son precisos.

PAVEWAY - Bomba. Destruye instalaciones. El piloto debe dirigirla.

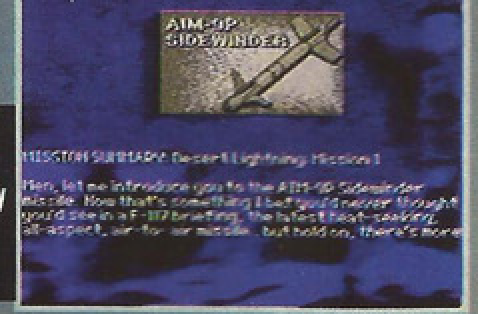
MAVERICK 65E - Misil guiado por láser. Sirve para destruir pequeñas instalaciones. El piloto no necesita guiarlo.

MAVERICK 65A - Misil guiado por láser. El piloto lo dirige por la cámara de televisión.

HARM - Anti-radar. Usalo para destruir el radar enemigo.

ESCENAS QUE VERAS EN TU COCKPIT

Tu base. Seleccioná aquí tus armas y preparate.

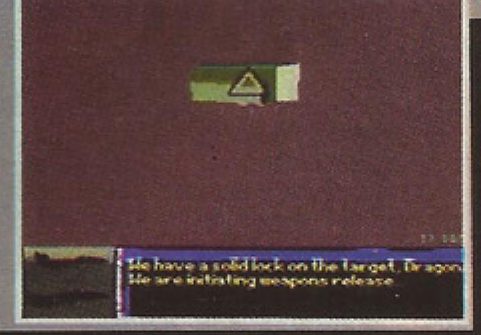


Los mensajes indican cuál será tu misión.



Las formas trapezoidal es son radares enemigos. Escapá.

Esta es una visión lateral de tu avión. Ponete en posición.



Desert Storm. Batalla en la que sos auxiliado por F-15. Podés dirigir sus bombas.

LOS AVIONES

Vos comenzás con el avión más simple, y a medida que vas venciendo las misiones, vas cambiando por un modelo mejor:

F117A - Posee dos hardpoints.
Armas disponibles: Paveway, Cañón, Harm y Maverick 65E

F117C - Tiene cinco hardpoints.
Armas disponibles: Paveway, Cañón, Harm, Maverick 65A, Maverick 65E y Sidewinder

F117E - Siete hardpoints.
Armas disponibles: Paveway, Cañón, Harm, Maverick 65A, Maverick 65E y Misiles

COMANDOS

DIRECCIONAL ↑ - Hace picar al avión.

A - Selecciona armas y bombarderos indicados.

B - Usa el arma seleccionada.

C - Dispara cañón.

START + A - Indica los puntos de navegación.

START + C - Acciona visión auxiliar.

START + DIRECCIONAL - Cambia de blanco.

START - Muestra tu ubicación en el mapa/menú.

PASSWORDS

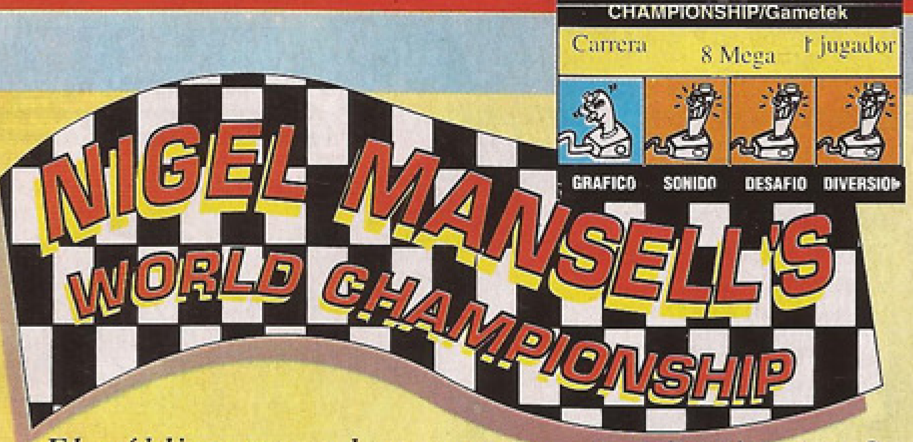
1° misión - ZJHX3L	**6° misión** - AQCELN
2° misión - KRZRFP	**8° misión** - GR5PMP
3° misión - CR4ZPP	**10° misión** - 6L4MGJ
4° misión - UQBW4N	**13° misión** - 5NUSMQ

F117 TRAE UNA NOVEDAD: EL BOMBSIGHT MODE. CON EL PODES DIRIGIR TUS BOMBAS

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP/Gametek

Carrera | 8 Mega | 1 jugador

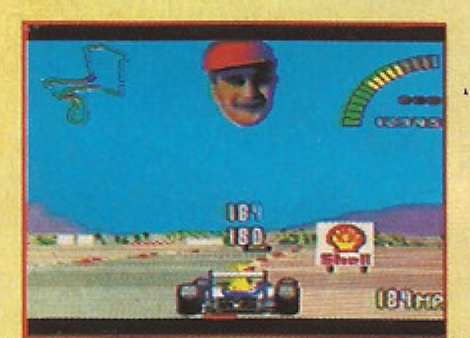
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



El público que adora encarar un circuito puede comenzar a aburrirse. Este juego tuvo una versión increíble para el SNES llamada Nigel Mansell F1 Challenge, considerado el mejor game de carrera para el SNES. Pero Nigell Mansell's World Championship, para Mega Drive, no llega a enloquecer a los fans del género. Los gráficos son pobres, con escenarios bien simples, y las maniobras no son para nada copadas. La softhouse Gametek debería haber explorado un poco más las posibilidades increíbles que un cartucho de carreras puede presentar. Al fin de cuentas, la emoción es lo principal en un Campeonato Mundial.

ELEGIR COMO CORRER

El cartucho no trae secretos para mejorar tu desempeño. Basta entrenarse y controlar bien tu máquina; teniendo cuidado de no correr a lo loco ni salirse de la pista.



Este es el Drive Practice. Mansell aparece para dar unos trucos.



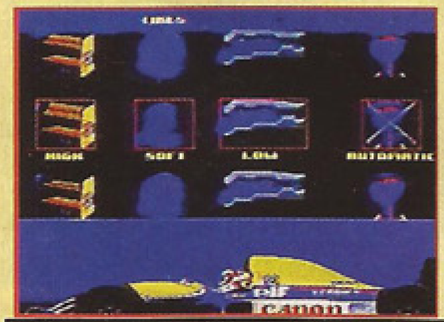
Fijate cuáles son las mejores velocidades para que vos corras en el circuito elegido.



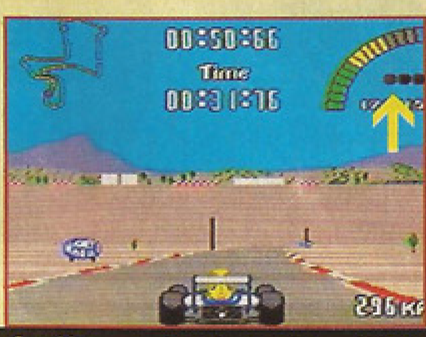
En el Full Season (Temporada Completa) tenés que correr en el orden en que aparecen los países.



Aquí vemos el circuito Interlagos de Brasil, con autitos verdes y amarillos y todo lo demás.

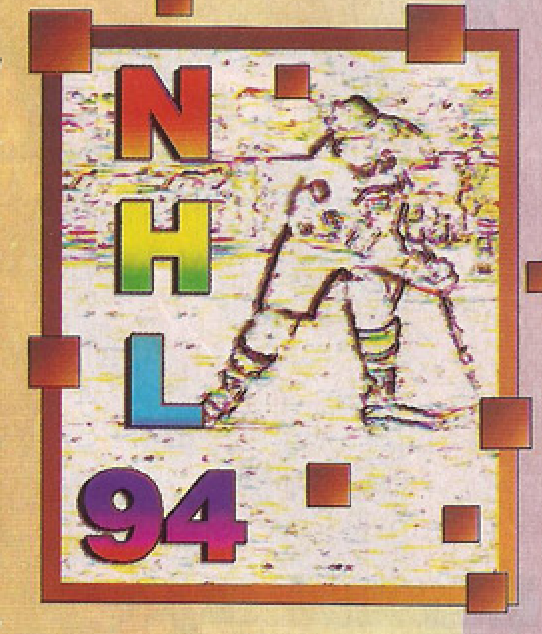


Prepará tu auto en esta pantalla. Seleccionando Default con cualquier botón, el auto se pone joya.



Arriba, a la derecha, fijate cómo están tus neumáticos. Si es hora de cambiarlos, entrá en el box y apretá el botón C.

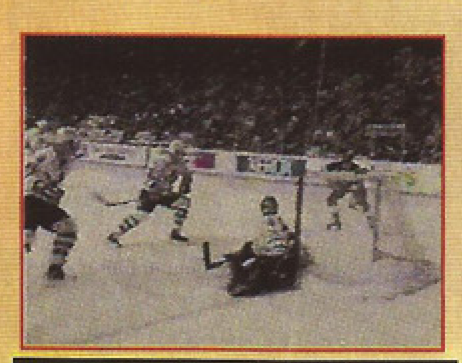
COMANDOS			
		A	Frenar
B	Acelerar	C	Entrar en el box



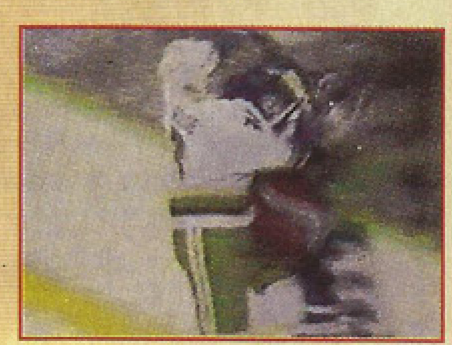
Uno de los mayores clásicos de los games de deportes llega al compact disc: NHL 94, producido, claro, por la softwarehouse Electronic Arts, es la primera gran presentación de juego deportivo para tu Sega CD. El game continúa alucinante, realista al mango, transmitiendo a los jugadores todas las sensaciones de un verdadero partido de hockey sobre hielo. Todo lo que contenía el cartucho pasó fielmente al disquito, en el que están todos los teams, todos los modos de juego. Y éste es el único defecto de este game: a pesar de disponer de los recursos digitales, NHL 94 de Sega CD no innova, quedando incluso con el movimiento más lento y el desafío más difícil. ¡Pero aún así resulta imperdible!

PRESENTACION COPADISIMA

NHL 94 de Sega CD trae una gran novedad: una pantalla de presentación diez puntos, llena de imágenes digitalizadas de juegos y entretelones del verdadero mundo del hockey sobre hielo. ¡Para quitarse el sombrero ...o, mejor dicho, el casco!



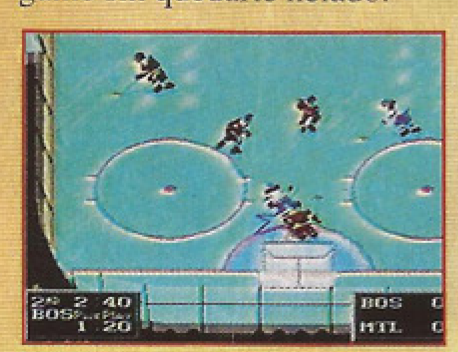
Escenas de juego como ésta...



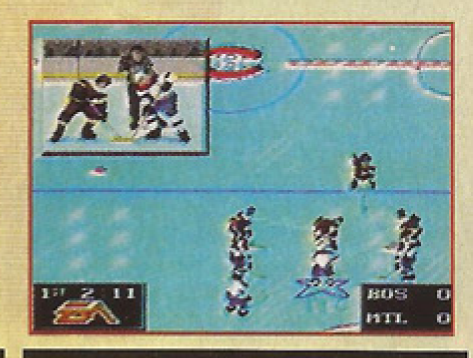
...o esta trompada, dan ganas de echarle un vistazo al game.

ABC DEL NHL

Fijate en algunos de estos trucos para salir ganando en este game sin quedarte helado.



Al tirar al arco, poné un tipo de tu equipo cerca del arquero adversario para agarrar los rebotes.



Después de icings o penalties, nunca entres dividiendo el disco con el botón C: tu jugador puede salir de la cancha.

COMANDOS	
A	Pasar disco por lo alto
B	Pasar disco rasante / cambiar estrellita entre los jugadores
C	Patear/dividir disco

NHL 94/Electronic Arts

CD deporte | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

TRATA DE MANTENER SIEMPRE UN JUGADOR CON LA ESTRELLITA CERCA DEL DISCO

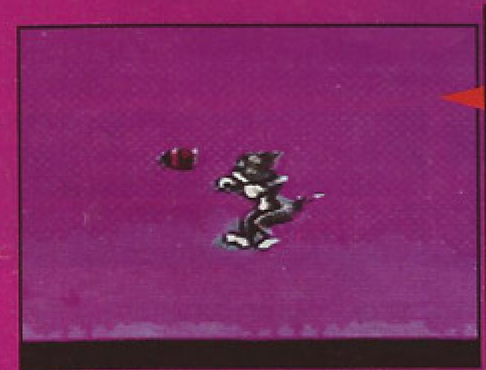


TOM & JERRY
FRANTIC ANTICS

TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS / Hi-Tech Expressions
Aventura | 4 Mega | 1 ó 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

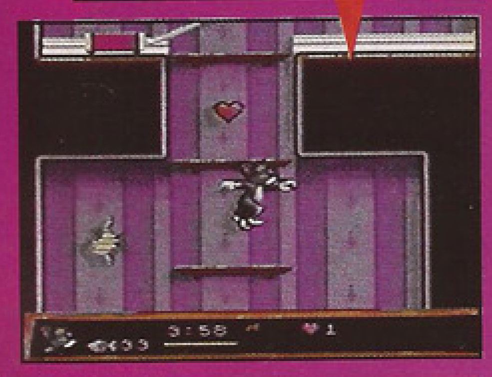
El gato Tom y el ratón Jerry son los personajes de este estreno en Mega. ¿Copado, no? Más o menos. Este game de Hi-Tech Expressions es frustrante para los fans de los dibujitos de Tom y Jerry. Es pobre y aburrido. Los gráficos no son buenos, el sonido es poco y nada, y la acción es muy repetitiva. Todo se resume a juntar ítems de energía y acabar con algunos enemigos bobos. Incluso así, puede satisfacer tus ganas de comandar a Tom y a Jerry...

Para salir bien en el juego, el tema es juntar todos los ítems que aparezcan. No será complicado. Al fin de cuentas, los Continues son infinitos. Vos podés encarar un partido con Tom o Jerry, dependiendo del modo de juego. En la opción para dos jugadores, el primero controla a Tom y el segundo se queda con Jerry. En el modo para solamente un jugador, vos no podés elegir. Las dos primeras fases se desarrollan con Tom, la tercera con Jerry, y así sucesivamente.



Juntá armas durante el juego. La primera que consigue Tom es una bola de fútbol norteamericano. Apretá C para lanzársela a los enemigos.

¿Cómo conseguir esta vida? Andá por abajo y caé contra la pared para entrar en una sala secreta. De ahí, sólo tenés que subir y tomar la vida.



Final de la tercera fase. No subas en esta escalera. Saltá con todo para entrar en una sala secreta. Ahí, conseguís una pizza y un corazón. ¡Festejá! Además de completar tu energía, te llevás dos vidas de regalo.



COMANDOS

A (apretado): corre
B: salta
C: usa ítem
↓ (corriendo): ataca (bolita)

MEGA

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES



Grind Stormer es un juego de nave a la moda antigua: vos tirás todo el tiempo, juntás ítems para aumentar el poder de las armas y escapás de los tiros enemigos. Los escenarios son intergalácticos. ¿No te da la impresión de que ya jugaste con este cartucho? ¡Exactamente! Es parecidísimo a Truxton y Raiden. Un platazo para los aficionados del género.

DOS OPCIONES DE JUEGO

En Options, vos elegís entre dos juegos: Grind Stormer y V Five. En Grind Stormer, los ítems que vos recogés tienen los nombres de las armas que activan. Cada vez que tomás un ítem, cambia tu arma. En cambio, en V Five tenés que juntar piedras-ítems a lo largo de la fase para rellenar, una a una, las casillas del selector de armas. No uses las armas iniciales si vos querés que el selector avance hasta otras armas. Si vos preferís mantener el arma que estás usando, no juntes más piedras.

UBICACION DE LA ESCUADRA



USANDO EL SHOOT
Los tiros quedarán concentrados si parás de tirar y movés la nave hacia atrás.



USANDO EL SHOOT
Si movés la nave hacia adelante, sin estar tirando, los tiros irán hacia adelante y hacia los lados.



USANDO MISILES
No tenés comando de la posición de la escuadra con esta arma: los satélites se quedan vagando por ahí y tiran al montón.



USANDO EL SEARCH
Esta es una de las armas más poderosas del juego. Los tiros persiguen a los enemigos automáticamente para reventarlos.

EN EL V FIVE
Apretá B para activar una arma copada: Speed Up, Tiro, Misil, Power o Escudo. Aquí no tenés bombas.

La canción puede ser la misma. Las revistas de música, NO.

CD REVIEW
ARGENTINA

EDITORIAL QUARK

Año 1 - Nº2 - Noviembre 1994 - $6.

DISCOS DEL MES
Joan Manuel Serrat
Paul Schoenfield
Leda Valladares
Derrick Shezbie

Más de 140 CDs analizados

U.2.
Arturo Sandoval
Wynton y Branford Marsalis
Cuti y Roberto Carabajal
Vargas Blues Band
Los Manseros Santiagueños
Los Tres Tenores
R.E.M.
Madonna
Osvaldo Fresedo
Nirvana
Leonard Bernstein
Cyndi Lauper
Chick Corea
Fabián Gallardo
Cristian Castro

DESDE LA CUNA
ERIC CLAPTON
HASTA LA TUMBA

BUDDY GUY
PEDRO AZNAR
SANDRA MIHANOVICH

CLASICA - JAZZ - BLUES - ROCK - POP - TANGO - FOLCLORE - MELODICA

MUSICA PARA TODOS

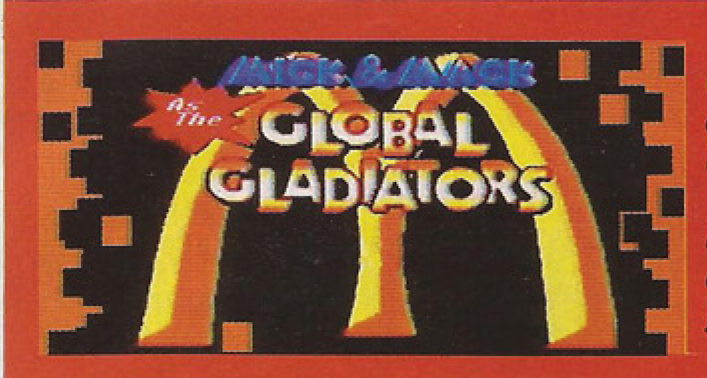
Jazz
Pop
Blues
Rock
Clásica
Melódica
Tango
Folclore

APARECIÓ



La revista internacional más importante en comentarios de lanzamientos musicales, con los mejores CDs de intérpretes argentinos y extranjeros y los artículos más interesantes sobre música y músicos.
Diez años de éxito en Estados Unidos y en el mundo, ahora en Argentina

La imagen de la música!



Después de anarquizar en los games para Mega Drive, Mick y Mack están de vuelta en una consola Sega. Son las estrellas de Global Gladiators, conocidos por ahí como McKids. Exactamente, amigos: el game de la hamburguesa y el ketchup. Sin duda, un juego sabroso. ¡Buen provecho!

El esquema de Global Gladiators es relativamente simple: tenés un tiempo limitado para juntar un determinado número de "Ms" (símbolo de McDonald) en cada fase y, después, encontrar la salida. Ahí, en el final de la fase, te espera un alegre Ronald McDonalds. Vos llegás a él y ...fin.

Mil Sorpresas

GLOBAL GLADIATORS / Virgin
Aventura — 1 jugador



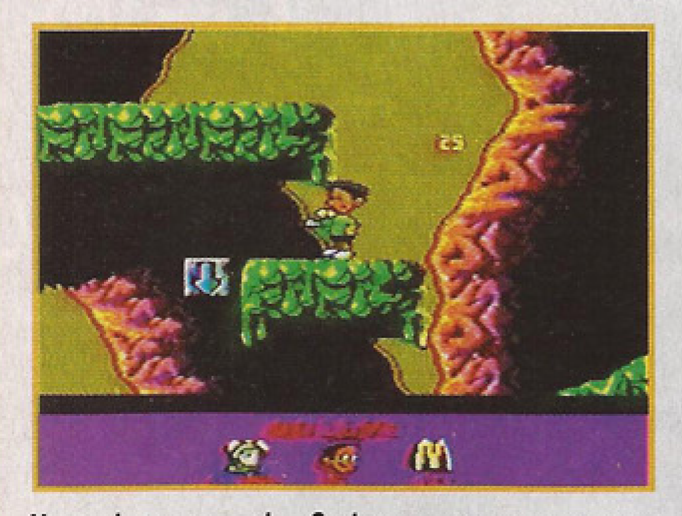
El game parece fácil. Pero no es así. Hay varios detalles que pueden complicar tu tarea.

Enemigos camuflados, plataformas en desnivel y muchas otras trampas para que tu energía se vaya al diablo. La solución es prestar muchísima atención y buscar los símbolos de las casas de hamburguesas más famosas del mundo por todos los ángulos de la pantalla.

Las fases se dividen en bloques de tres. O sea: las tres primeras fases tienen el mismo aspecto visual, así como las fases 4, 5 y 6. Y, así, en adelante. Sólo el objetivo no cambia.

Tu cerebro debe estar con todas las pilas solamente para las "Ms". Comé un sanguchito para no tener hambre y viajá en este excelente game de Virgin que Sega está presentando. ¡Buena diversión!

Juntá TODAS las "Ms" a partir de la quinta fase. Se vuelven más raras. Si dejás unas 4 ó 5 abandonadas, fuiste.



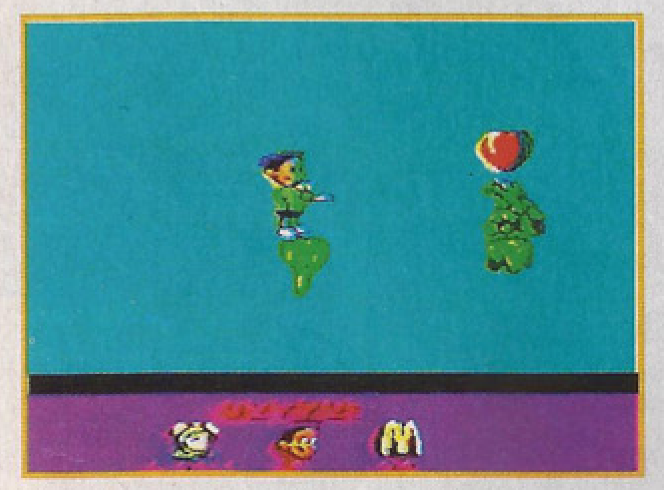
No andes paveando. Cada vez que aparezca un trozo de éstos, marcá la pantalla.



¡Ajá! Después de juntar las "Ms" necesarias, andá a buscar a Ronald McDonalds. El te dará un lindo abrazo de felicitación.



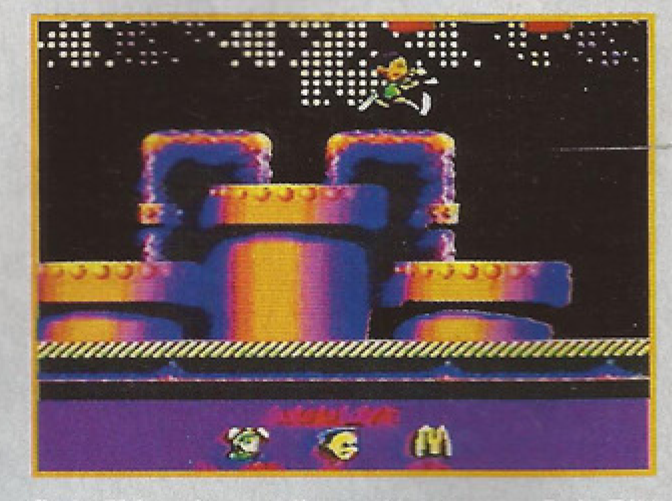
Una vida genial en la quinta fase, la 2-3. Pasá saltando medio de lado por la cascada y conseguí esta vida. No te vayas a caer al agua.



Revisá bien lo alto de las pantallas. Hay sorpresas escondidas en muchas fases. ¡Hacé como Indiana Jones!

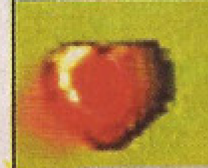


Fase de bonus. Tenés que juntar la basura que cae del cielo y tirarla dentro de las enormes latas.



En la 7ª fase la pantalla cambia otra vez. Es la Toki Town. Mick y Mack se vuelven más urbanos...

ITEMS IMPORTANTES

		
RECARGA TU ENERGIA	DA MAS TIEMPO	RINDE UNA VIDA EXTRA

EL COMIENZO DE CADA FASE TE INDICA CUANTOS "Ms" TENES QUE JUNTAR

COMANDOS

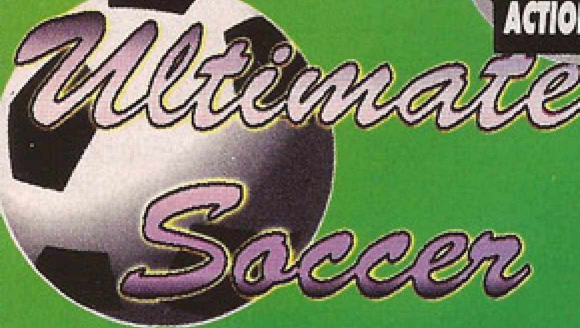
1 - salto	2 - tiro	↑ + 1 - salto alto

CONTROLA EL NIVEL DE ENERGIA POR LA CARITA DE MICK O LA DE MACK. ¡SI SE PONE PALIDA, CUIDADO!

MASTER

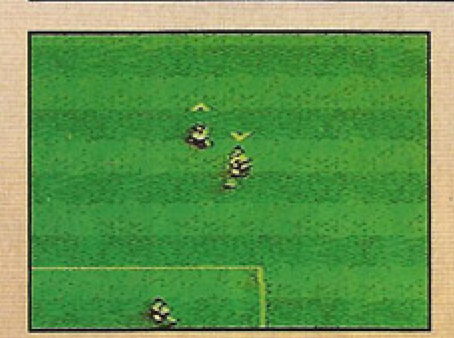
ACTION GAMES



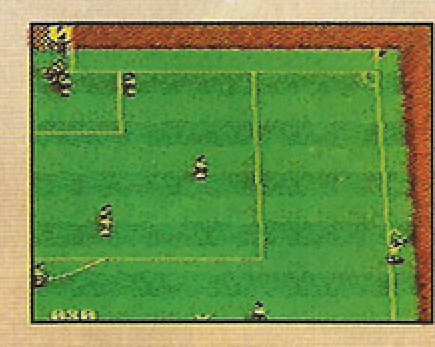


Muchachada del Master, felicitaciones! Ultimate Soccer es uno de los mejores juegos de fútbol que hayan aparecido para tu consola, pues es la versión para 8 bits de Striker, del Super NES. El juego es dinámico, tiene buena jugabilidad y está lleno de detalles copados, como optar entre seis lenguas diferentes. Con seguridad, Ultimate Soccer va a agradar a los fanáticos de fútbol y hasta, incluso, a los que no juegan con el Master. ¡El game permite hasta 64 jugadores alternadamente!

DOMINANDO LA PELOTA

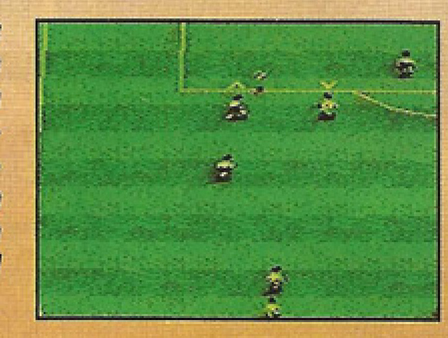


El jugador que está bajo tu comando es el que es perseguido por una flechita al lado.

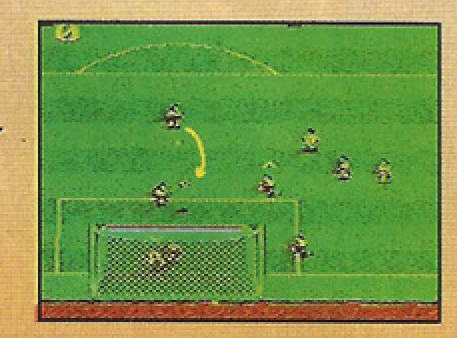


Corner o lateral: observá los puntos blancos y elegí la dirección de la trayectoria bien rápido.

Cuando vos estás con la pelota cerca del arco adversario, pateá cruzado cerca de la esquina del gran área.



En el momento de patear, intentá hacer efectos con el Direccional.



MANERAS DE JUGAR

Sólo tenés que apretar Start y ver un montón de temas en la pantalla. Fijate cómo aparecen tus opciones en la pantalla eligiendo textos en español.

Amistoso 1 jugador y Amistoso 2 jugador - Disputa simple, desconectada de cualquier torneo. El primer ícono es para jugar contra la computadora y el segundo para los dos jugadores.



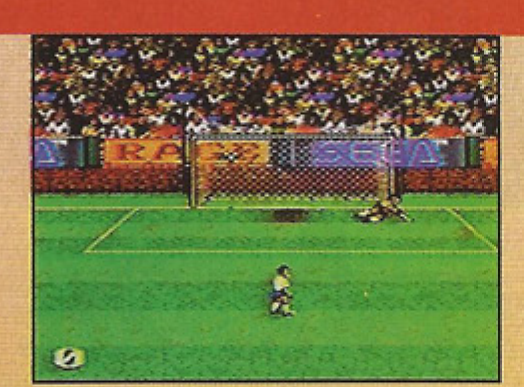
Elegí el esquema y el comportamiento táctico de tu equipo antes de pisar el campo.

Liga Ultimate - Un torneo por puntos corridos, turno y returno. El tema es: los equipos juegan entre sí dos veces. Los teams participantes pueden ser conducidos por la máquina o por los jugadores.



Podés elegir la cantidad de selecciones que entran en la Liga.

Tiro de penal - Es sólo una disputa de penales. Los botones del joystick sirven para que el goleador patee y el arquero salte. El Direccional dirige la pelota.



Tratá de patear cruzado, en el ángulo del arco. Arqueros: ¡elijan un ángulo!

Copa Ultimate - Es la propia Copa del Mundo. Sólo que el sistema es radicalmente eliminatorio: perdiste, saliste.



Los 64 equipos entran en la Copa, siendo comandados por la computadora (c) o por jugadores (p).

Preselección - Sirve para sacar el nivel de calidad de los equipos.



Las selecciones están divididas en cuatro grupos: del mejor (A) hasta el peor (D). Sacá los equipos del grupo A.

MAS OPCIONES

PASTO	Normal, húmedo, mojado o seco
VIENTO	Ninguno, normal, suave o fuerte
DURACION	Dos tiempos de 1 a 5 minutos
DIFICULTAD	Fácil, normal, difícil y muy difícil
MUSICA	Sólo efectos sonoros o músicas

COMANDOS

1	Pasar la pelota
2	Patear la pelota
1 + 2	Cambiar de esquema táctico durante una partida automáticamente

EN EL FINAL DE CADA JUEGO, LA COMPUTADORA DA LA ESTADISTICA POR SELECCION



Este juego "infernal" es la más novedosa creación de ID Software, que produjo también Wolfenstein 3D y Spear of Destiny. Doom es un game del mismo género, pero presenta cambios. Desde la textura de los elementos del escenario hasta la banda sonora, que es re-envolvente. La visión también es innovadora: el movimiento del personaje es igual al de Wolfenstein 3D, pero tiene niveles y el personaje puede moverse por ellos a través de escaleras, mirar por ventanas para ver que hay abajo, tirar contra un enemigo que está en un nivel arriba o abajo. Doom promete ser el juego de acción del año. Vos tenés solamente una vida para enfrentar tres episodios con ocho subfases cada una.



Con el arma en la mano, explorá todos los niveles superiores e inferiores de las fases.

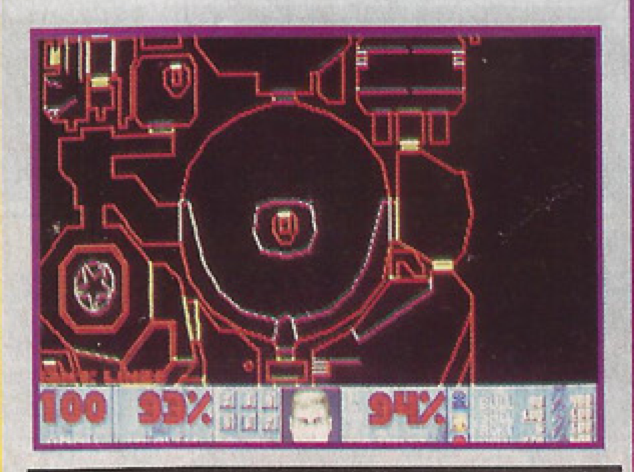
Duras Penas del Infierno

Vos sos un fusilero naval que está encargado de la seguridad de las dos estaciones de investigación situadas en diferentes lunas de un sistema solar cualquiera. Las investigaciones son sobre teletransporte y portales tridimensionales. ¡En uno de los experimentos de los científicos, se produce un error y abren un portal hacia el infierno! Tenés que limpiar las dos bases de todos los demonios que este portal trajo al mundo, y luego cerrarlo.

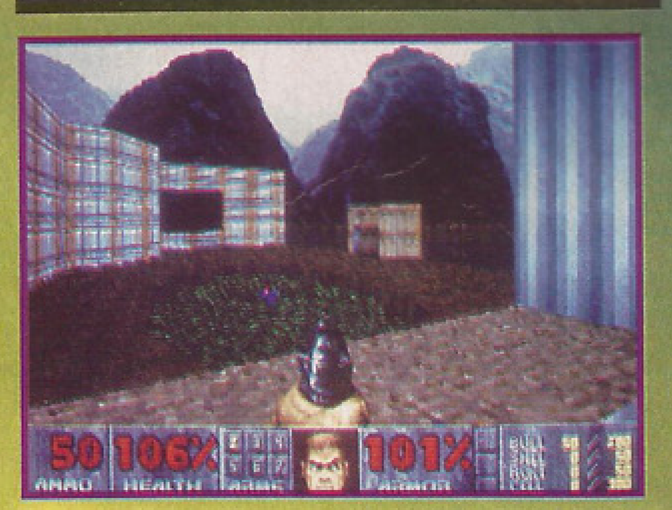
Existen pasajes secretos, pero no todos están en las paredes. Algunos son tan sutiles que descubrirlos depende mucho de tu espíritu de detective.

Pagando los pecados

Para enfrentar el infierno, el fusilero cuenta con un medidor de energía y uno de armadura. Existe la opción de automapping, que es bastante detallado y facilita la exploración por las fases.



Consultá siempre al auto-mapping. Eso puede evitar sorpresas desagradables...



Muchos pasajes están fuera de las instalaciones. Buscá bien.

3 EPISODIOS

PRIMERO

Las subfases ocurren dentro de edificios y construcciones. Los demonios circulan como dueños del lugar. Estos no son muy poderosos, pero tenés que ser cauteloso.



Para salir debés encontrar puertas como ésta. Pero sólo las que tienen carteles de salida.

SEGUNDO

Vos sos teletransportado hacia la segunda luna al final del primer episodio. De la segunda mitad hasta el final, las instalaciones son infernales. Aparecen pieles humanas en las paredes, la Torre de Babel y mucho fuego y lava.



Este es un teleporter. Está alerta al salir de ellos: pueden aparecer demonios.

TERCERO

¡Al terminar el segundo, vos descubrís que estás encima del propio Infierno! La crueldad es abundante: personas colgadas de pinchos, crucificadas, torturadas y agonizando...



¡Escalofriante! Está atento a las superficies que se mueven. Como la lava, por ejemplo.

PC

ITEMS

Invencibilidad - Esfera verde con cara de monstruo. Da visión en blanco y negro.

Invisibilidad parcial - Esfera azul y roja. Aumenta las chances de defensa.

Superfuerza - Caja de primeros auxilios negra. Da 100% de energía y liquida con un solo golpe.

Supervida - Esfera azul con un rostro adentro. Da 200% de energía.

Anteojos Infrarrojos - Visión en la oscuridad.

Mapa de la instalación - Muestra todos los lugares de la fase.

Mochila de municiones - Aumenta la cantidad de municiones que podés cargar, además de dar un poco de cada tipo.

Armadura común - Verde. Da 100% de armadura.

Superarmadura - Es azul y da 200% de armadura.

Primeros auxilios - Caja que da 25% de energía.

Primeros auxilios pequeña - Caja menor, da 10% de energía.

Bonus de armadura - Pequeño casco que aumenta 1% de armadura, incluso aunque la misma ya esté en el máximo.

Bonus de vida - Pequeño jarro azul. Da 1% más de energía, aunque ésta ya esté en el máximo.

ARMAS

Puño inglés - La más débil. Nunca se acaba.

Motosierra - Más fuerte que el puño y tampoco se acaba.

Pistola - Pequeño impacto y largo alcance.

Escopeta calibre 12 - La más usada, tiene gran impacto y mediano alcance. Usa cartuchos.

Ametralladora giratoria - Tiene el mismo impacto que la pistola y largo alcance. Barre la pantalla.

Lanzadores de misiles - Arma de largo alcance y enorme impacto. Cuidado al usarla: causa explosión. Usa misiles.

Ametralladora de iones - Gran alcance e impacto. Recarga con power packs (baterías).

BG9000 - Cañón de iones. Tu arma más fuerte. Usa power packs.

DEMONIOS

Vas a encontrar millares por el camino. Son de tres tipos: los que tiran balas, los que lanzan bolas de energía o fuego y son visibles, y los que atacan sólo en el cuerpo a cuerpo.



Demonio de espinas. Si uno es peligroso, imaginate tres ...



Toro demoníaco. Usá la motosierra para acabar con él.

SI PERDES LA VIDA, EL JUEGO SE PARA Y VOS VOLVES SIN ARMAS AL PRINCIPIO DE LA FASE



CONFIGURACION MINIMA

PC AT 486 con 33 MHz, 4 Mega de memoria RAM, 12 Mega libres de Winchester y monitor VGA. Acepta las principales placas de sonido.

GOBLIIINS

Los tres duendes locos precisan tu ayuda para salvar al rey. Anotá estos passwords que dan energía completa, fase a fase.

1- GVQWUWD
2- VQVQEDD
3- ICIGBAZ
4- ECPQOCB
5- FTWKDEL
6- HQWFRFU
7- DWNDGBW
8- JCJCJHM
9- ICTEAGN
10- LQPBSJS
11- HMUTEKU
12- FTQKVLE
13- DCPLPMG
14- EWCENNG
15- TCNGROT
16- TCVQPPK
17- IQDNKQO
18- KKKPTRD
19- NGOGKSP
20- NNGURTK
21- LGWFFUR
22- TQNGFVC

Detonamos este game en la versión SNES. Para PC, es idéntica. Anotá los passwords para pasar de fases.

1- STRT
2- GR8T
3- TLPT
4- GRND
5 - LLMO
6- FLOT
7- TRSS
8- PHRS
9- CVRN
10- BBLS
11- VLCN
12- QCKS
13- PHRO
14- C1R0
15- SPKS
16— JMNN
17— TTRS
18- JLLY
19- PLNG
20- BTRY
21- JNKR
22- CBVLT
23- H0PP
24- SMRT
25- V8TR
26- NFL8
27- WKYY
28- CMB0
29- 8BLL
30- TRDR
31- FNTM
32- WRLR
33- TRPD
34- TFFF
35- FRGT
36- 4RN4
37- MSTR

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Sí, estás de nuevo en el mundo de Star Wars (o La Guerra de las Galaxias, como lo llamamos en castellano), pero, con excepción de Darth Vader y otros enemigos, los personajes conocidos por el público no aparecen. Muy esperado también para el Sega CD, Star Wars Rebel Assault, un vibrante juegazo de acción, llegó a la PC. Al contrario de lo que se podría pensar, este juego no es un simulador. La batalla de Rookie One (Novato) se desarrolla en quince capítulos o fases. Pero, cada uno, es una especie de minijuego en el que van variando la temática y el objetivo. Vos te aliaste a la Rebelión y tenés que combatir contra toda la guardia del Imperio. Son tres capítulos para que te entrenes y después empiezan las misiones más demoledoras en los escenarios ya conocidos de la Saga Star Wars. Para tener éxito en este juego, acordate de que es prácticamente una película: por lo tanto, memorizá el escenario para no caer en trampas, ¿OK, fiera?

STAR WARS REBEL ASSAULT/LucasArts

Acción — 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

STAR WARS REBEL ASSAULT

LA REBELION ATACA

En el capítulo 1, vos volás en el Beggar's Canyon (foto 1), en el mismo planeta donde Luke Skywalker estaba en el comienzo de la primera película. En la siguiente parte del capítulo ocurren las sesiones de bombardeo (foto 2), y recién después de terminar con algunos enemigos, cinco o seis blancos, podés pasar al capítulo siguiente. En el capítulo 2, tenés que demostrar tus habilidades en un campo de asteroides (foto 3). Ya en el capítulo 3, terminás tu entrenamiento en otro canyon (cañón) mucho más difícil que el primero (foto 4). Destruir un Star Destroy es tu misión en el capítulo 4 (foto 5), y en el capítulo 5, entrar nuevamente en el Beggar's Canyon y destruir tres TIE Fighters (foto 6). Después de toda esta maratón, el ataque será terrestre (foto 7). Destruí el mayor número posible de enemigos.

GANAS UN PASSWORD A CADA TRES CAPITULOS

LA MAYORIA DE LOS CAPITULOS ES DEL TIPO MIRE Y TIRE, PERO EL GRADO DE DIFICULTAD ES BASTANTE VARIADO.



SON 3 VIDAS. MANTENE UN OJO EN TU MARCADOR DE DAÑOS.

JUEGOS DENTRO DEL JUEGO

Hay siete modos de partir hacia las misiones. Cuatro, sin mayores problemas:

1. Vos piloteás la nave desde afuera, como si estuvieras detrás de ella.
2. Como en un simulador, en la nave.
3. Comandás mirando la nave desde arriba con el blanco adelante y abajo.
4. Controlás al propio piloto y peleás con los Storm Troopers.

Y OTROS TRES ESCALOFRIANTES, CON MAYOR DIFICULTAD:

5. Enfrentás a los TIE Fighters, los cazas imperiales. Si no les acertás, ellos no perderán su oportunidad de dispararte. Y tu marcador de daños acusará los estragos que hacen.
6. Campo de asteroides. Son de dos tipos: los blancos (hielo) y los marrones (piedra). Destruí los blancos.
7. Enfrentás a los Walkers, medios de transporte terrestre usado para invasiones y asaltos.

CONFIGURACION

IBM PC AT 386 con 33 MHz, 4 Mega de memoria RAM, monitor VGA y CD-ROM. Placas de sonido Pro Audio Spectrum, SoundBlaster y UltraSound.

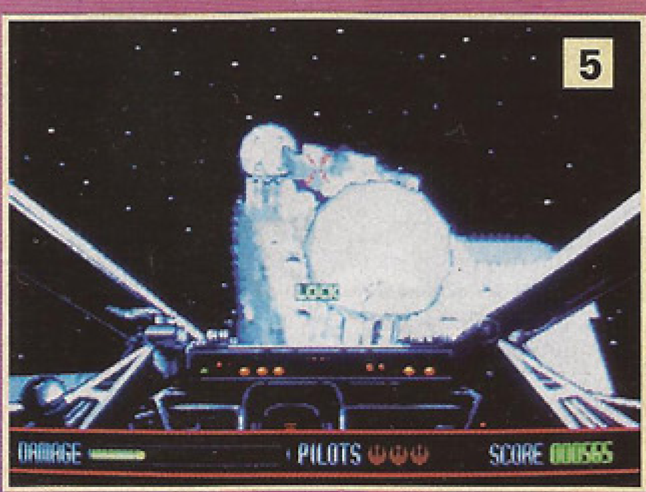
SONIDO E IMAGEN

Las imágenes fueron desarrolladas por la Silicon Graphics. Algunas escenas son de los dos primeros films y, a pesar de que llenan la pantalla y que han perdido un poco de calidad, en general el aspecto visual del game es increíble. El sonido es totalmente digital. El CD no para de leer ni un instante siquiera. Las voces son siempre digitalizadas y no hay cartelitos. El video y el sonido son leídos por el CD-ROM en armonía sin los problemas de velocidad, haciendo que el game resulte rápido, fluido y dinámico.







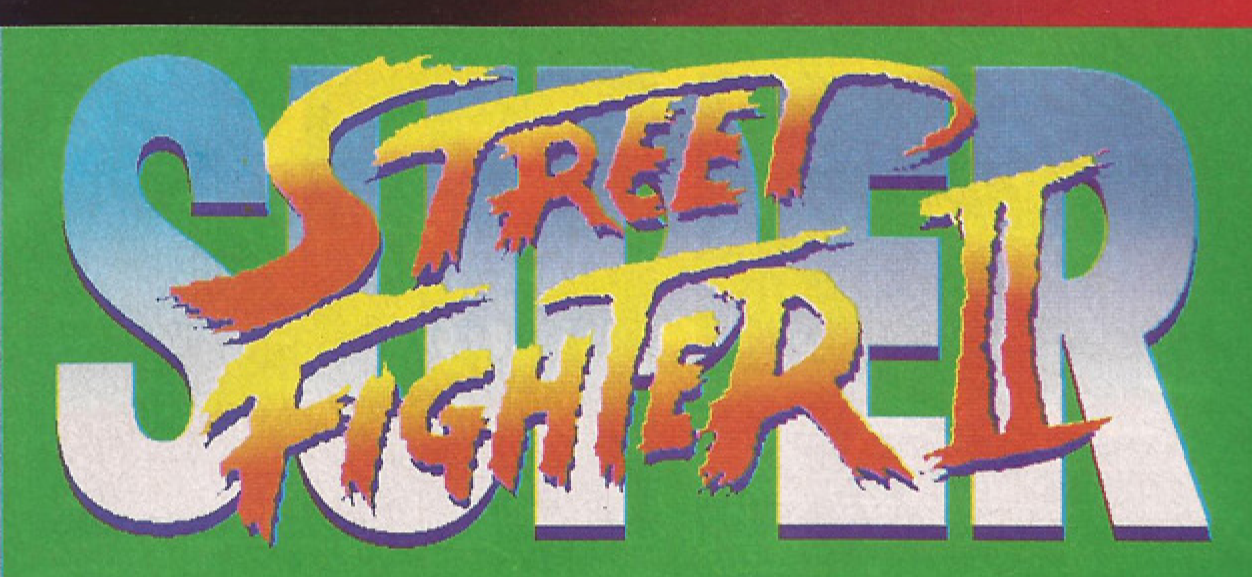








A MEDIDA QUE SE VAN DESARROLLANDO LAS MISIONES, APARECEN UN MONTON DE PERSONAS PARA AYUDAR AL ROOKIE ONE. DAN CONSEJOS QUE TE AYUDAN MUCHO.



Ya que la muchachada no se cansa de una buena pelea, en esta edición damos la secuencia final con nuevos golpes de Super Street Fighter 2. Vos ya viste algunos en las ACTION GAMES. Ahora, disfrutá con los demás y seguí aumentando los callos de tus dedos.

KEN

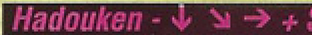
¡Continúa siendo el mejor luchador! Su Dragon Punch mejoró un montón: acierta tres veces al adversario y lo quema. ¡Alucinante! Y el escenario de Ken está más lindo.



Fire Shouryken - → ↓ ↘ + SFO

RYU

La magia de Ryu siempre fue gráficamente idéntica a la de Ken. Pero esto cambió en Super Street: además de haber cambiado la magia normal, apareció otra especial, que derriba al enemigo si está cerca.



Hadouken - ↓ ↘ → + S

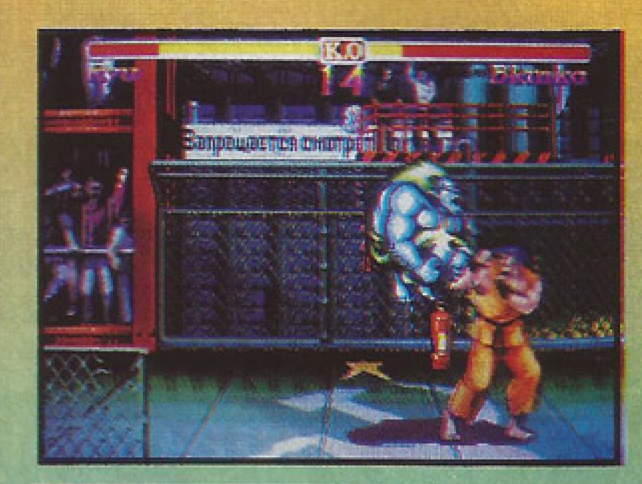


Fire Hadouken - ← ↙ ↓ ↘ → + S

ACERTA ENSEGUIDA EL PRIMER

BLANKA

¡Continúa bestialmente agresivo! No cambió mucho, pero apareció una bolita en curva que es más vulnerable.



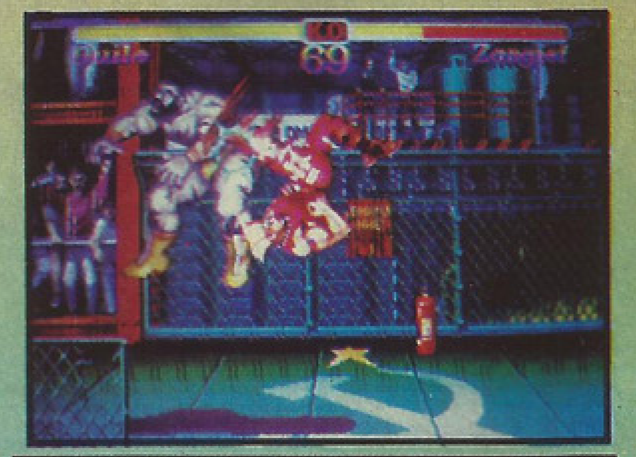
Backstep Rolling - ← 2s, → + C

GUILE

Guile fue el más perjudicado en esta versión. Además de no haber aparecido ningún golpe nuevo para él, cambiaron los golpes antiguos. ¡Qué canallada!
Ahora, suelta el Sonic Boom y se queda inmóvil durante algunos segundos. ¡Una lástima!



Sonic Boom - ← 2s, → + S (su animación fue modificada)

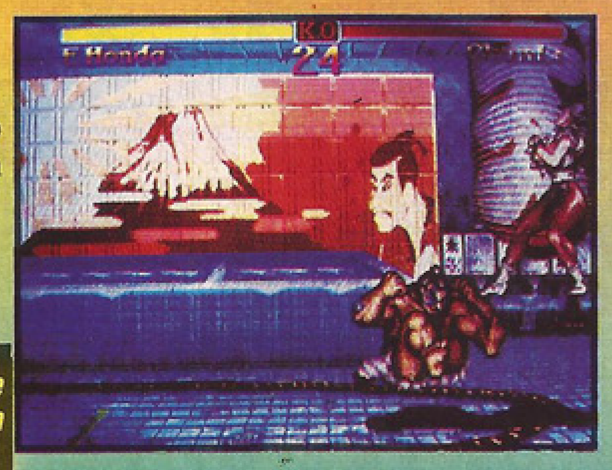


En esta versión actualizada, el cuchillo de Guile (Flash Kick) agarra al enemigo también por detrás.

GOLPE DEL ROUND (PRIMER ATTACK) Y GANA 3.000 PUNTOS

E.HONDA

Honda fue el único personaje que no sufrió ninguna alteración. Continúa lento pero fuerte.



El golpe Sumo Smash (↓ 2s, ↑ + C) de Onda continúa bueno, derribando en la segunda ocasión.

VEGA

También ganó un montón de animaciones nuevas para sus golpes. Pero comando realmente nuevo, sólo uno: el de Sky High Claw.



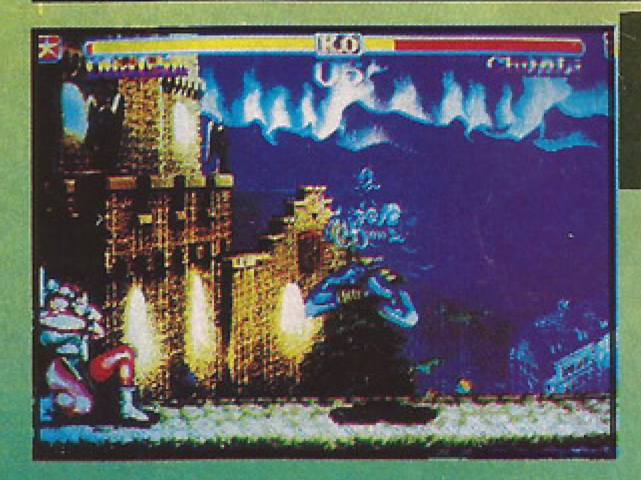
Sky High Claw - ↓ 2s, ↑ + S

DHALSIM

La misma lentitud, pero peligroso debido a sus brazos y piernas, que se estiran. El golpe Yoga Flame sigue siendo arrasador, pues derriba a sus adversarios inmediatamente.



Su Yoga Fire (↓ ↘ → + S) no derriba más al enemigo.

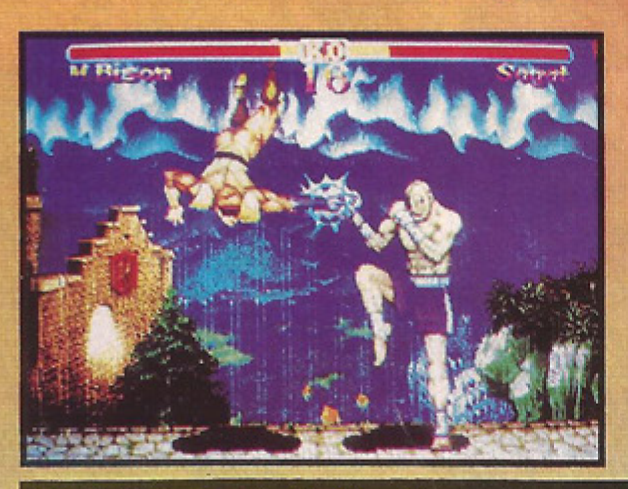


El Yoga Teleport (↓ → ↘ + los 3 botones S o 3 botones C o bien ← ↓ ↙ + los tres botones S o los 3 botones C) está más fácil de accionar.

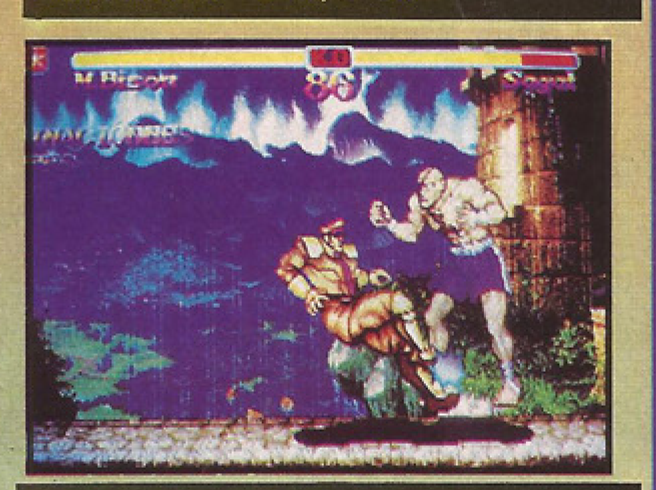
LAS FLECHAS DIRECCIONALES VALEN CON TU PERSONAJE A LA IZQUIERDA

M. BISON

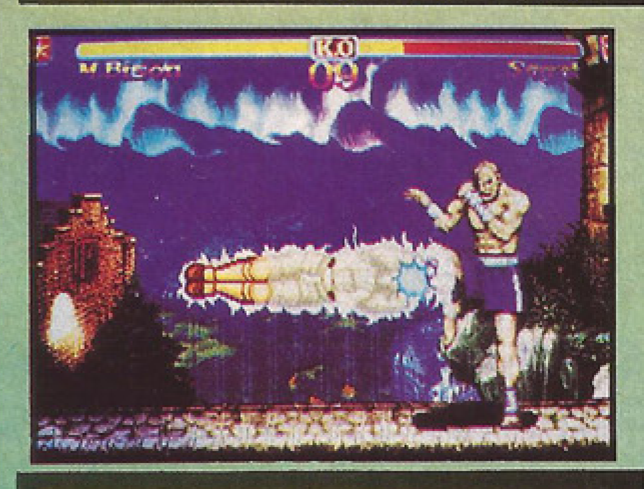
Tenemos novedades considerables en M. Bison además de los cambios de animaciones de golpes. ¡Está más peligroso!



Devil Reverse - ↓ 2s, ↑ + S



El golpe Scissors Kick ← 2s, → + C) mejoró, pues derriba al enemigo al segundo golpe.

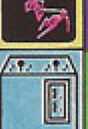


Se volvió más peligroso soltar el Psycho Krusher (← 2s, → + S), pues M. Bison termina el golpe muy cerca del adversario.

NO TENDRAS DIFICULTAD PARA ENCONTRAR LAS MAQUINAS. YA ESTAN POR TODAS PARTES.

LOS ARCADES ORIGINALES TIENEN EL NOMBRE DE CAPCOM POR TODA LA MAQUINA.

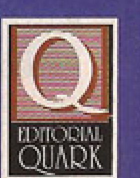





FANTAStic GaME
VENDE Y DISTRIBUYE IMPORTACIONES ALCAZAR
Todo en video juegos, accesorios, equipos, cartuchos, Video Laser, TV, equipos de audio, Video, Cámaras y lo que necesite, lo importamos directo de los EE. UU. A su consulta la contestaremos con la mayor brevedad
SEGA - CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER GAME BOY - SUPER NES - 3DO - JAGUAR - NEO GEO
CABILDO 2040 - CAPITAL FEDERAL
Bº Belgrano - LOCAL 98/99
Tel/Fax 788-9191/763-9883
Jaguar $ 500
GENESIS CDX™
$ 650
SUPER SONIC SPORTS PACK
GAME GEAR
$ 300 c/accesorios y maletin
SEGA CD
$ 450
GENESIS
$ 210 con 2 juegos
$ 100
Super GAME BOY
$ 100
SUPER METROID
SUPER NINTENDO
$ 200
STREET FIGHTER II
$ 120
Maximum Carnage
$ 120
MORTAL KOMBAT II
Acclaim
$ 130
The Jetsons
$ 100
Stunt Race FX
$ 100
$ 850 Panasonic 3D
R·E·A·L
Juegos 3D desde $ 80
GAME BOY
$ 100
$ 40
Jungle Book
$ 90
VIRTUAL BART
$ 40
NBA JAM
$ 50
$ 30
SONIC 3
ESTAS OFERTAS LAS PODES CONSEGUIR EN LOS SOGUIENTES COMERCIOS
Jugueteria Apio Verde Cabildo 1972
SuperGame J. de Garay 2409 - Olivos
Mekgar 768 - Vicente Lopez
World Cup USA 94
$ 100
EA SPORTS SOCCER
$ 100
STAR WARS REBEL ASSAULT
$ 110
$ 100
Descuento 10%
SOBRE PRECIO DE LISTA VALIDO HASTA EL 30/11/94

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES





Rambo y Terminator (Nin) Vs. Reptile y Sub Zero (Sega)

POR **FERNANDO M. LUDUEÑA** DE ROSARIO - SANTA FE



Increíble pero Real, Sonic y Mario son Amigos

POR **CARLOS A. MORALES** DE WILDE - BS. AS.



La Máquina de Pescar

POR **SEBASTIAN CARLOZZI** DE TORTUGUITAS - BS. AS.



Se inicia la sección con un Graffiti de

JOSE RAMOS DE SAN MIGUEL - BS. AS.

LA PLATA 94

CHAU MARIO

POR: A.I.A.
CON: SONIC KOOPA MILES Y MARIO
DEDICADO A NUESTROS "AMIGOS" HINCHAS DE NINTENDO

AGUANTE LA BANDA DE SEGA

POR FIN TE ENCUENTRO MAESTRO DE MAESTROS, REY DE REYES. SI, AL FIN TE ECUENTRO, SONIC

ESTOY AQUI PORQUE BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, SIEMPRE ME DERROTA Y YO NO PUEDO HACER NADA Y BLA BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, Y POR ESO QUIERO QUE VENZAS A ESE MALDITO MARIO.

NADA MAS? SERÁ UN TRABAJO MUY, PERO MUY FACIL

SONIC 4

MARIO 025830 ×09 WORLD 4-3 TIME 156

¡QUE HACÉS ACÁ?

PRIMERO: A MI NO ME TUTEAS. SEGUNDO: VINE A VENGAR A KOOPA. Y TERCERO: VINE A HACERTE CONOCER LO QUE ES PELEAR CON ALGUIEN EN SERIO...

...YO PELEO CON ROBOTS. Y VOS SIEMPRE PELEANDO CON COSAS QUE NO EXISTEN PEDAZO DE BOL... PERO AHORA...

TOMÁ

SOS UN CAG... TE TOCAN UNA VEZ Y TE ACHICAS

SOS UN GORDO BIGOTUDO QUE NO SIRVE PARA NADA. NO MERECÉS VIVIR EN ESTE PLANETA. ASI QUE BYE BYE!!

RLD 4-3 TIME 138

NOOOOOOOOOOOOO!!

MARIO 025830 ×09 WORLD 4-3 TIME 133

MARIO 025830 ×09 WORLD 4-3 TIME 128

5000

QUÉ HERMOSO ATARDECER!! CHAU ESTUPIDO MARIO!! POR FIN NO VOLVERÉ A VERTE MÁS!! Y TODO GRACIAS A SONIC. ÉL SI ES UN VERDADERO HEROE, UN HEROE MUY GRANDE.

ALLA VA MARIO JA, JA, JA

A ESTA HORA DEBE ESTAR SALIENDO DE LA ORBITA DE LA TIERRA

LOS DE ESE PLANETA ME TIENEN RE PODRIDO SIEMPRE ESTAN TIRANDO PORQUERIAS PARA ACÁ

FIN

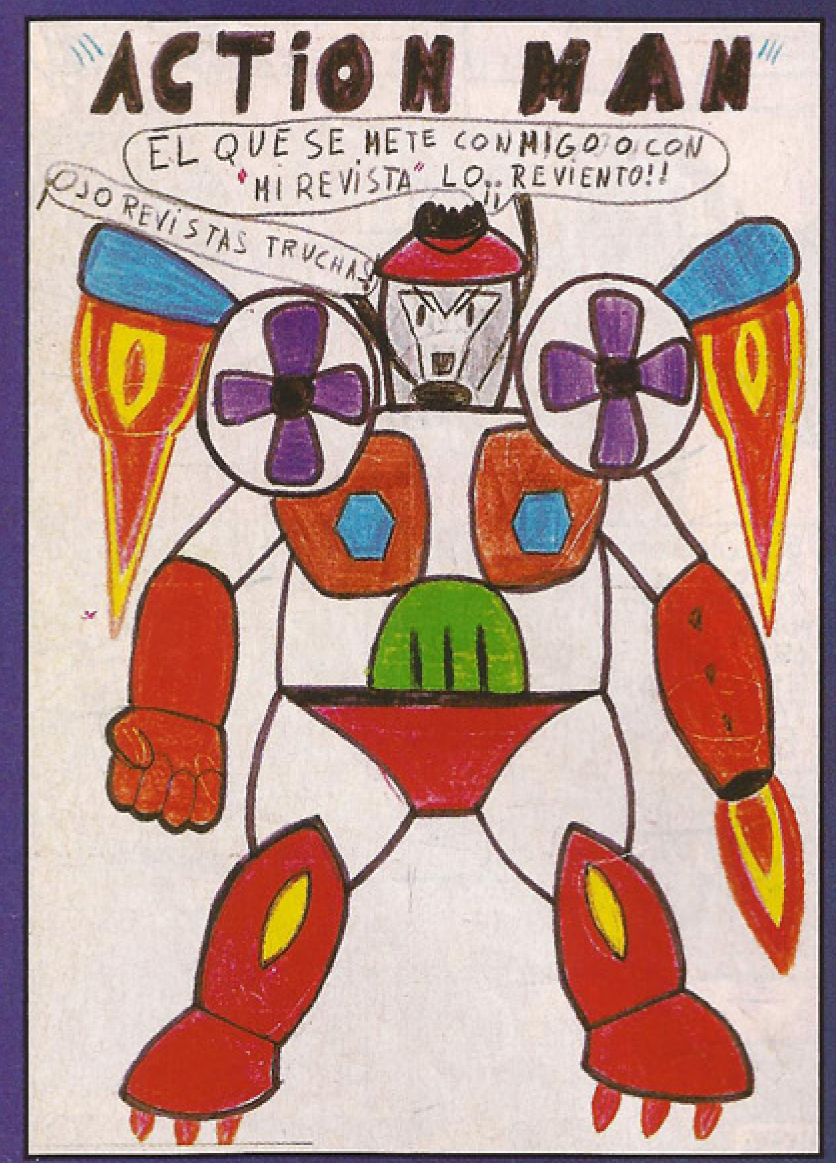
Esta historieta pertenece a Alfredo I. Asurmendi

Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires


Federico Chamorro - San José, R.O.U.

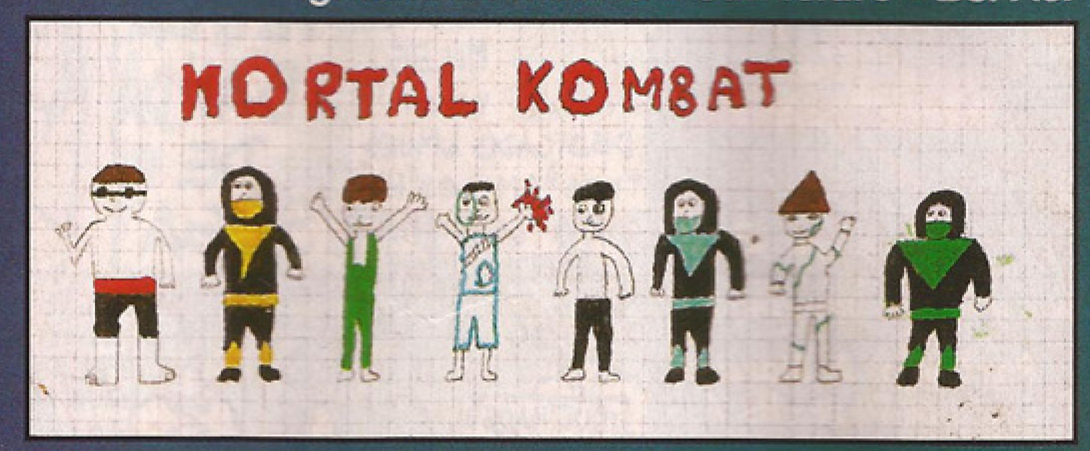


Gabriel G. Pico - Bs. Aires



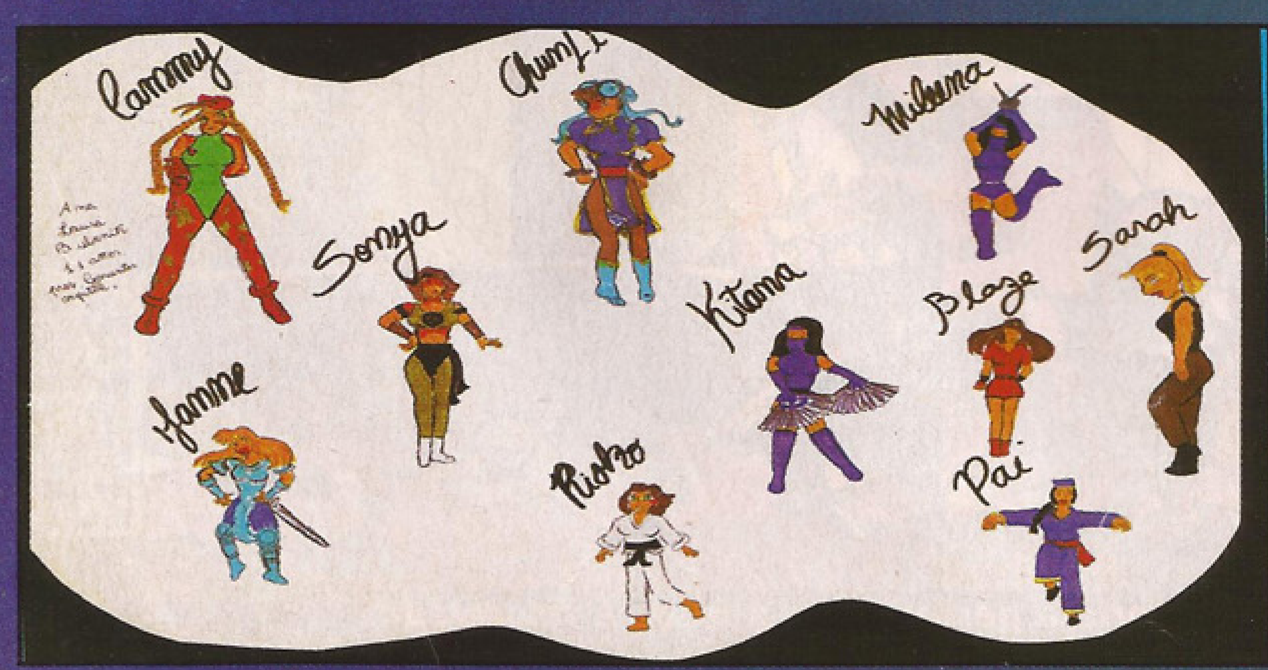
Guillermo D. Chuit - Haedo - Bs. As.

Ignacio D. Madrid - San Isidro - Bs. As.



dibujos

Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.



Ana Laura Bubenik - Corrientes



Sebastián Frette - Capital

Ojo! no te quedes afuera.

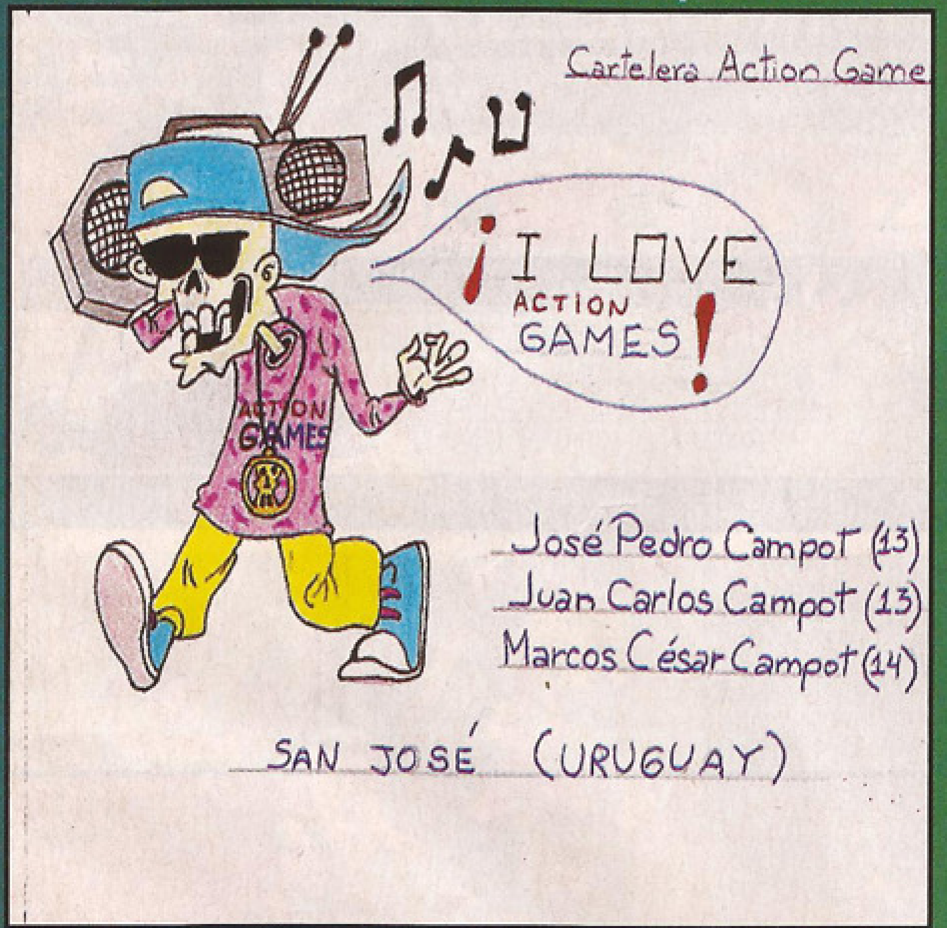


María Carolina Bubenik - Corrientes

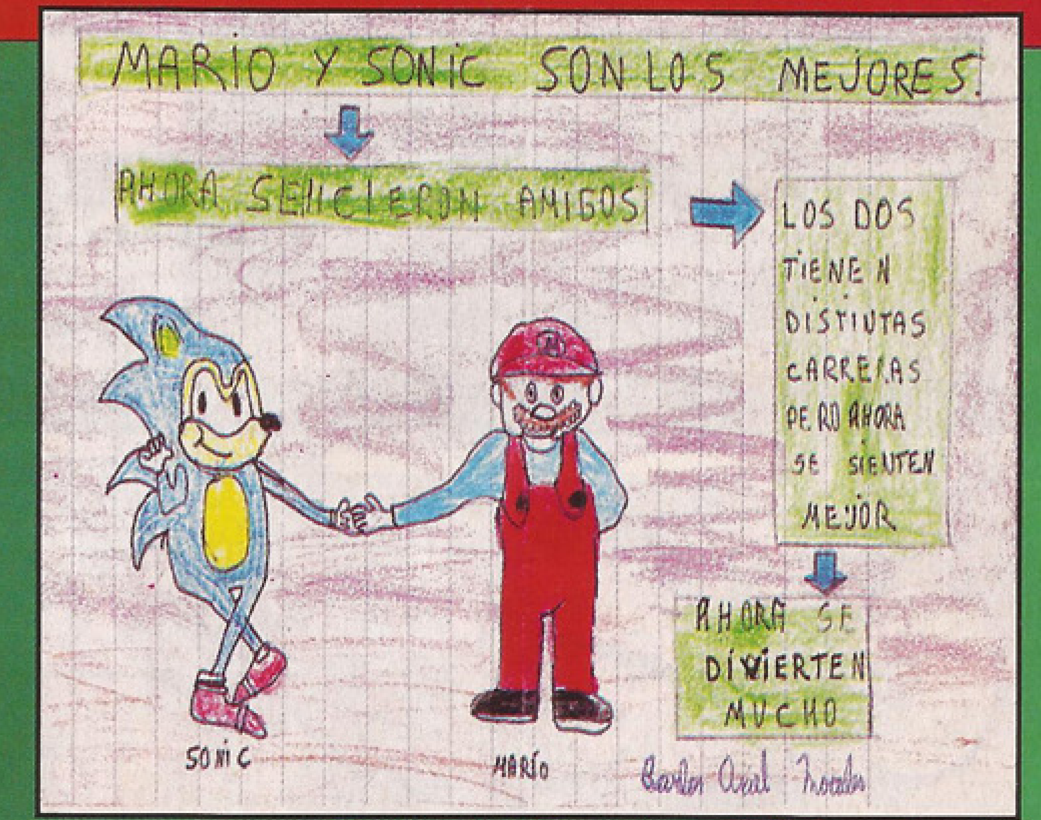


Nestor Boccazzi - Cañuelas - Bs. As.

José P., Juan C. y Marcos C. Campot - San José - R.O.U.

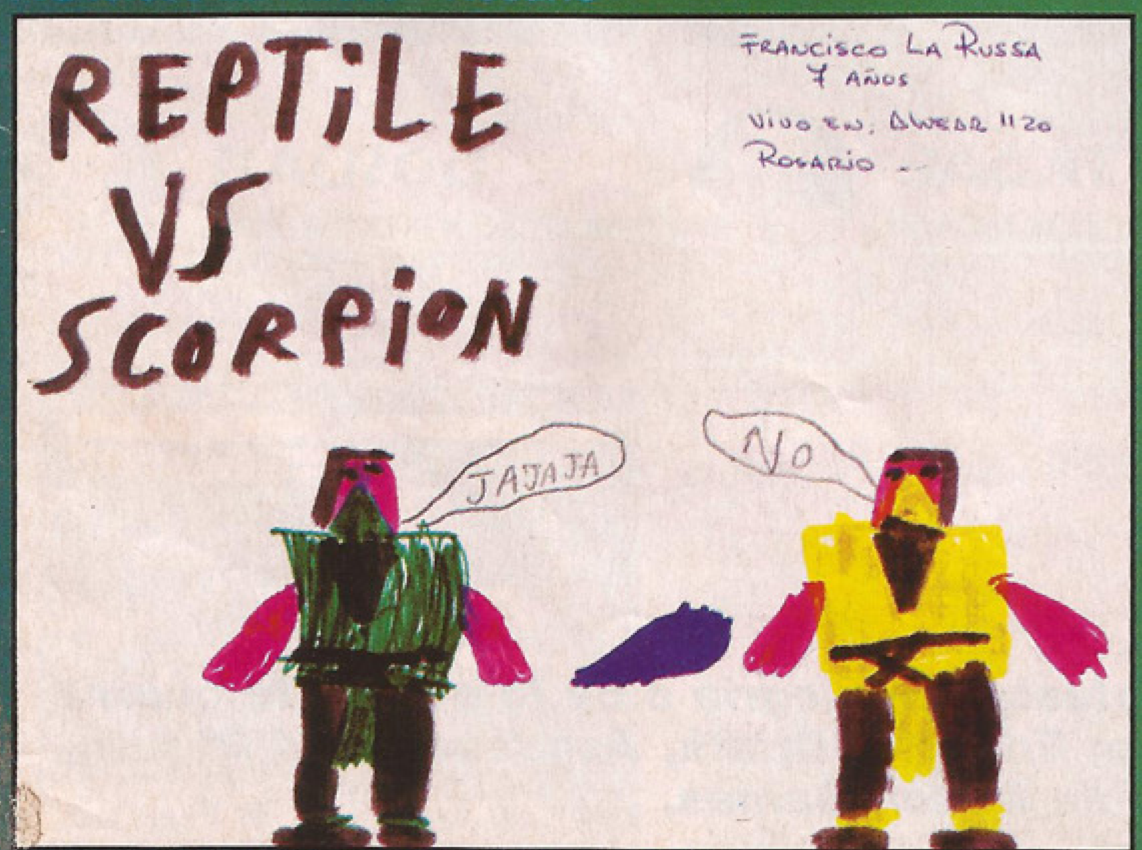


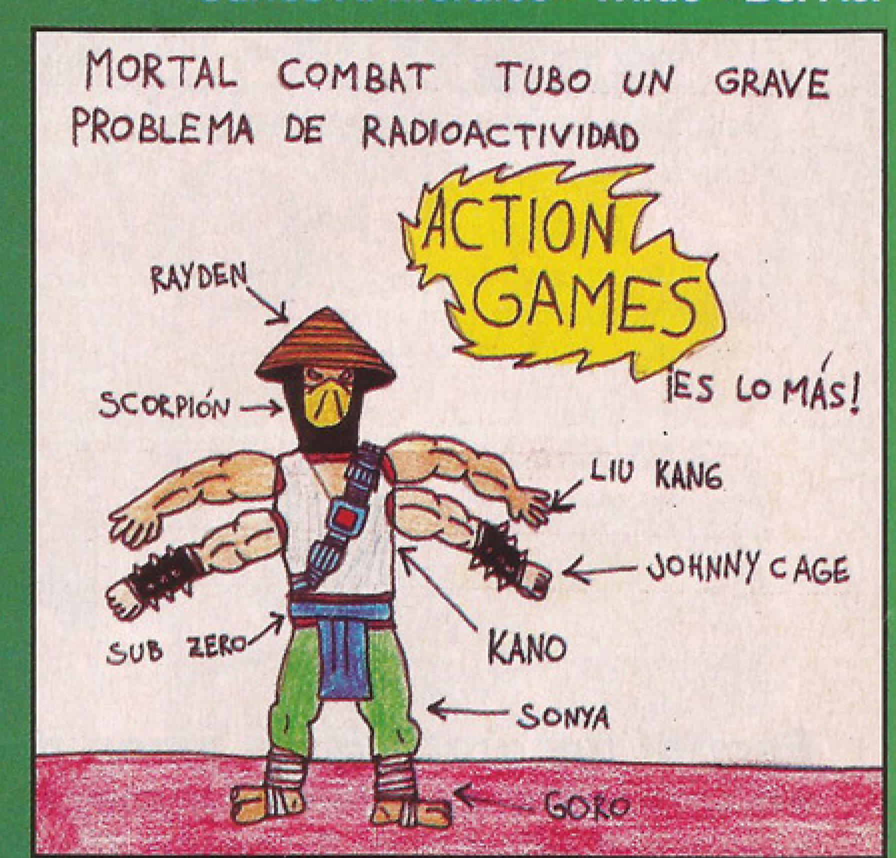
Increíble pero Real, Sonic Y Mario son Amigos



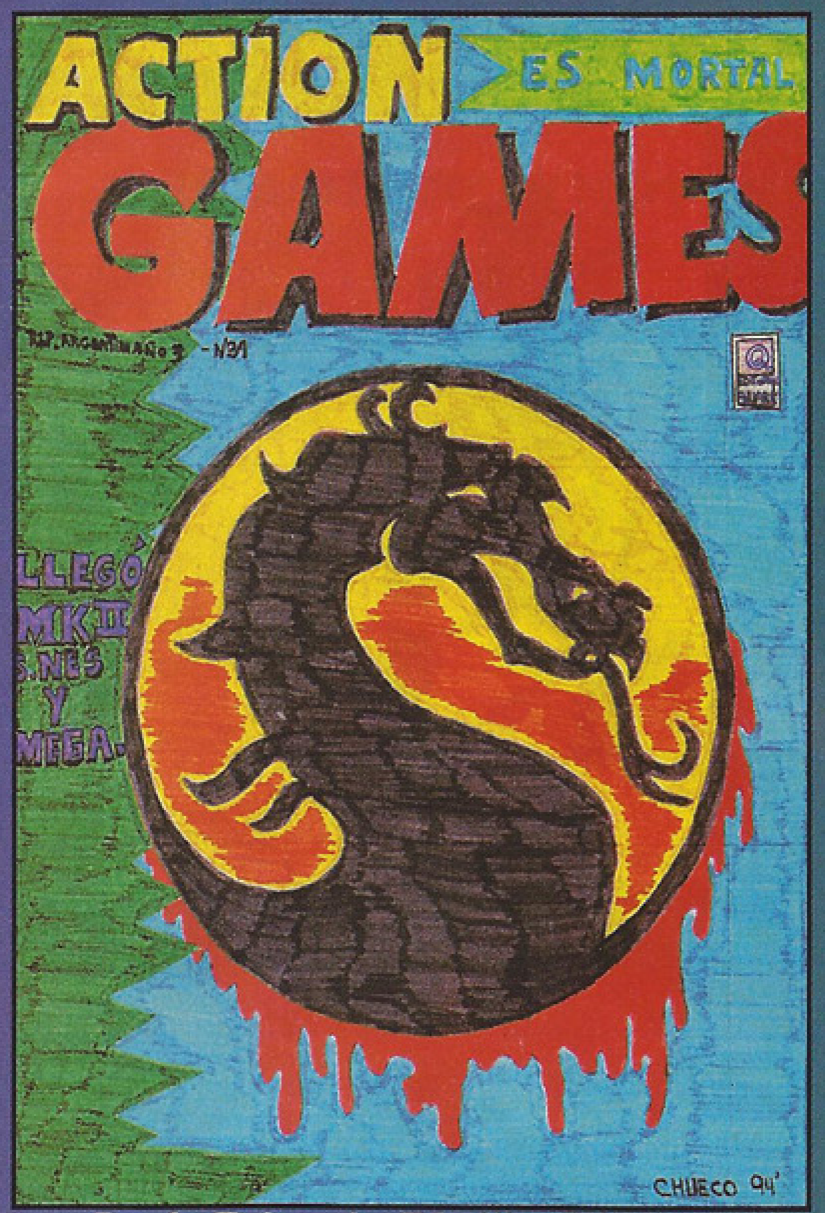
Carlos A. Morales - Wilde - Bs. As.

Francisco La Russa - Rosario

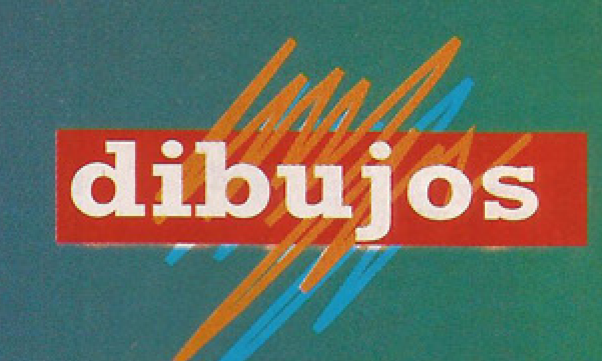




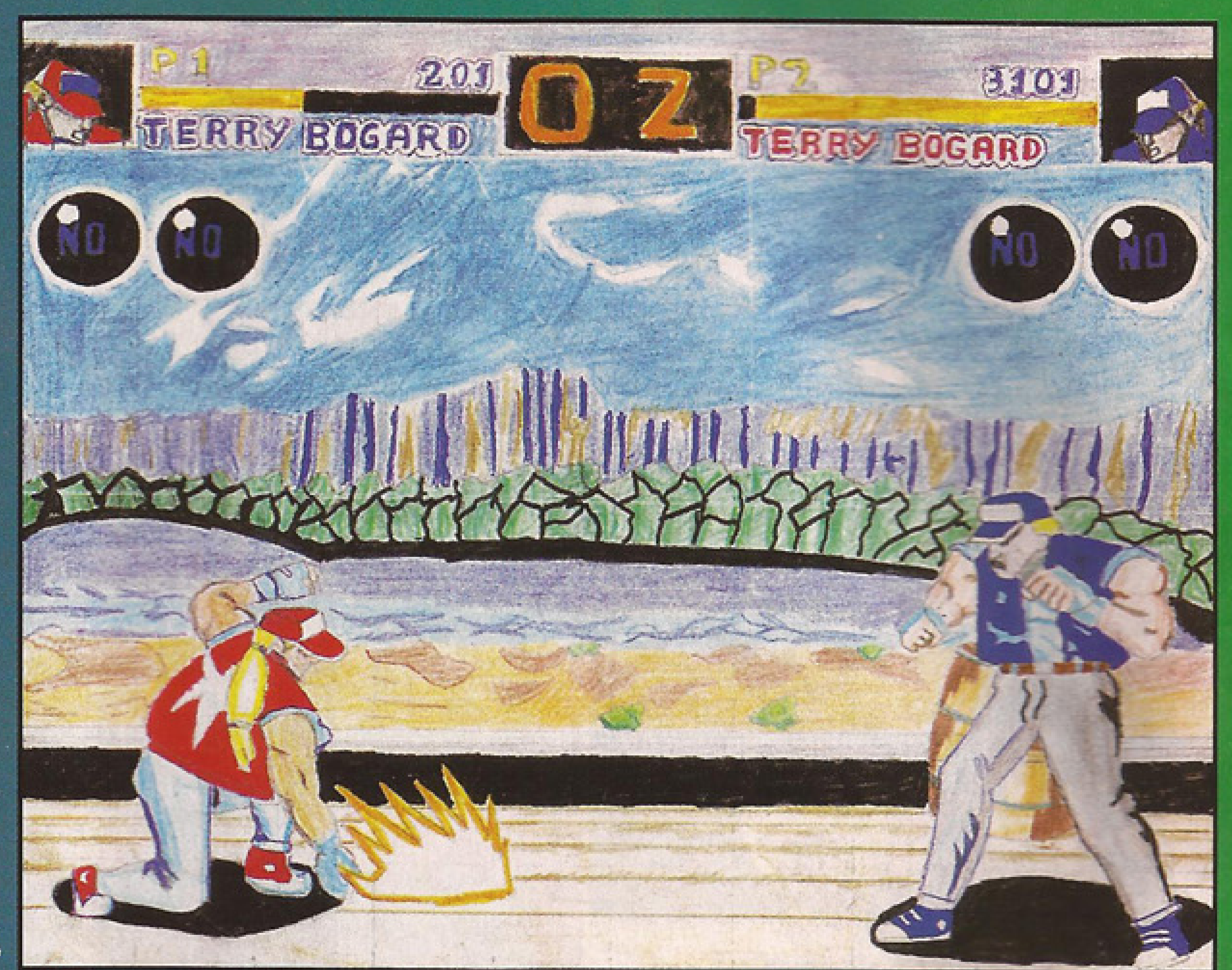
Alejandro D. Marmontel - Mar del Plata - Bs. As.



Darío Falconi - Río III - Córdoba



No te olvides. Para ser un reconocido artista, mandá tus dibujos a la cartelera de Action Games



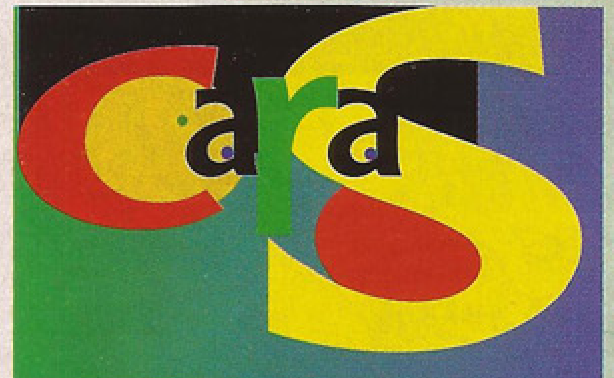
J. L. Romanelli - Marcos Paz - Bs. As.

graffitis

Lo que te devoraste, Pac Man.

José Ramos
San Miguel - Bs. As.

Escribí tus graffitis de amor, de protesta, de alegría o de lo que se te ocurra en una hoja en blanco y mandalo a: Editorial Quark, Azcuénaga 24 2º piso, oficina 4, Capital, Sección Graffitis de Action Games.



Este es el lugar ideal para mandar al frente a todo el mundo y también para quemar a cualquiera. O bien para hacerte famoso y que te conozcan miles de personas. Mandanos las fotos que vos quieras, del resto nos encargamos nosotros.



Pablo Buiturón de Bernal O., nos presenta a Carri, su mascota, que no es de terror.



Sebastián Carlozzi, "La Máquina de pescar".

Acá está Sebastián Carlozzi, el hermano de Jéssica. Está pescando en Entre Ríos, y nos imaginamos que con semejante presa, comieron pescado por un año. Si quedó algo, mandanos, fiera.



Me llamo Julio Campanella, vivo en Merlo y este es el grupo que gusta. El mejor del PUNK!!!
¡Salve Action Games!



Somos un grupo de arqueomaníacos que salió hacia la selva peruana en busca de la Action Perdida. Según cuenta la leyenda, la Action de Oro está en una extraña tribu llamada Clunintendin, y nosotros nos propusimos recuperarla y entregarla a sus verdaderos dueños, la Banda de Action. Gracias por desearnos suerte y hasta la próxima carta.
Raúl, Jéssica, Paula, Adrián, Marcelo, Pablo, Lucas, Ana, Francisco y José, el que sacó la foto.



F. A. S.

Fernando A. Sanchez

ACTION GAMES

CARTELERA

1

NINTENDO ES MEJOR

SEGA ES MEJOR

2

ESTÁS BIEN

BIEN MAREADO

3

COMO TE QUEDÓ EL OJO ! SONIC

4

EL BETLEMANIACS DE NINTENDO ES MEJOR QUE EL DE SEGA. ESPERO QUE NO QUEDE NINGUNA DUDA

NO, NO HAY DUDAS !! SÓLTAMEEEE....

5

EL CAMPEONES DE SUPER NES ES MEJOR

OTRA VEZ NO

6

OUCH

DOLIÓ SONIC

7

FAIL NO TE METAS CON NINTENDO

SONIC DEMOSTREMOS QUIEN ES SEGA

8

SEGA NO ES NADA CONTRA NINTENDO. ENTENDIDO

YA SE, YA SE, EL MEJOR

PERDÓN NINTENDO ME LO MEREZCO, SEGA NO ES RIVAL PARA NINTENDO

9

SEGAMANIACOS, NO SE CONFIEN PORQUE LLEGÓ LA REVOLUCIÓN DE NINTENDO

10

Fernando A. Sanchez - Vte. López - Bs. As.

Historietas

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.



Mario A. Berardi - Capital

Rambo y Terminator (NIN) Vs. Reptile y Sub Zero (SEGA)
Por Fernando M. Ludueña - San Lorenzo - Rosario

CARTAS GAMEMANIACAS

Amigos de Action Games:
Hola, me llamo Pablo Sturla y tengo un Megadrive 2. Es la tercera vez que les escribo. Yo tenía todas las revistas de Action Games pero, por despistado, las dejé cerca de la cocina de mi madre y se me quemaron. Como les dije en la carta Nº 2, me faltan los números 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21. Las demás las rescaté. les mando un dibujo para la cartelera y una escultura hecha por mí del Mortal Kombat, aunque no sea muy linda quiero que, por favor, la conserven.
Si hay algún Club de Sega u otra cosa, llamen.
Por favor, respondan estas preguntas.
1) ¿Les gustó mi escultura?
2) ¿Cuánto sale y dónde puedo comprar una PC 486, con plaqueta de sonido Sound Blater y con monitor VGA y Windows? (en Mar del Plata).
3) En el Sonic 3 no puedo matar al jefe de la tercera pantalla, ¿cómo hago?
4) Lo mismo me pasa con el jefe de Pink Goes to Hollywood, en el castillo embrujado, ¿cómo hago?
También tengo (en el negocio de mi padre) un Sega CD con 5 juegos: Cliffhanger, Sonic CD, Drácula, Lethal Enforcers y Jurassic Park.
5) ¿En el Sega CD se pueden poner juegos del CD Room, Amiga CD 32 y 3DO?
Me despido diciendo que Action Games es inigualable y siempre lo será.
PD: 6) ¿Soy socio de Action? Mandé el cupón en la carta Nº 2.

Pablo Sturla
Mar del Plata

¡Hola! Me llamo Luciana Fons, tengo 12 años, un Family Game y una PC. Les agradezco mucho por haber publicado trucos para el juego Alone in the Dark I (PC), que me fueron muy útiles, ya que pude salir de la casa.
Ahora les mando algunos trucos apra el juego Prince of Persia (para PC): al entrar al juego, cuando ponés Prince, dejá un espacio y poné Megahits, que te permitirá elegir varias cosas, como por ejemplo: con la tecla R, cuando te mueras tendrás la posibilidad de revivir donde te moriste; con Shift T, podés recargar las energías que te sean necesarias o las que quieras; con Shift L, podrás pasar todos los niveles que quieras (hasta el nivel 13, que tenés que rescatar a la princesa); con la letra K, podrás matar a todos los enemigos. Ahora les mando un desafío: ¿qué hay que hacer en el juego Gods, para PC?, por favor, que alguien me responda este desafío.
Chau, sigan así

Luciana Fons
Pcia. Buenos Aires

Amigos de Action Games:
Me llamo Gastón Vignatti y soy de Mercedes (B). Tengo 14 años y una máquina Family, hace poco que compro la revista porque no sabía que estaba.
Les mando esta carta para darles trucos y preguntas.
Tengo bastantes juegos porque mi tío tiene un local de alquiler de juegos. Ahora les mando algunos trucos.
En el Double Dragon III: apretando Start y el A o B, pasa de pantalla.
En el Adventure Island: antes de llegar a la G de la primera fase hay un huevo con infinitas vidas.
Batman Return: passwords para el nivel 6-2: 274Y 31 B6★5 DX
Fatal Fury 2: cuando prendés tu Super Nes y aparece la pantalla Takara, esperá a que suene una tonadita e introducí el siguiente código: B'AXY ↑ ← ↓IR→ LR
TinyToon Adventures - Nivel difícil:
1) Plucki Duck - Bugs Bunny - Book W Arm
2) Road Runner - Montana Max - Elmira
3) Gogo Dodo - Shirley - Sweetie
4) B00K W Arm - Plucki Duck - Bugs Bunny
5) Gogo Dodo - Calamiti Coyote - Road Runner
6) Montana Max - Bugs Bunny - Sweetie
Gradius III: presioná hacia izquierda 3 veces el A y Start
Frankenstein: password para la última escena: CTJD-HBCKFZHM
Bubsy: Fase 14: CCLDSL; Fase 15: BTCLMB
Tortugas Ninjas: cuando aparezca el logotipo de Konami, apretá C, B dos veces, A tres veces y, después B, A y Start.
Flashback: final: CYGNUS
Lotus Turbo Challenger: nivel 7: TEACUP
Goal: final FTXAREZC
Si quieren más trucos o canjear juegos de cualquier máquina llamar 0324-23 307.
Les mando esta pregunta: ¿cómo hacer para estar en el Nº 1 del videogame?
Y, por último, quiero saber cómo se pasa en el Tiny Toon de Family el gorila que tira monitos.
Chau. esta historia continuará...
Game over.
PD: por favor, si la pueden publicar en setiembre, porque ya mandé tres veces la misma carta y no sale. Chau.

Gastón Vignatti
Pcia. de Bs. As.

Estimados amigos de Action Games:
Me llamo Facundo Díaz, tengo 12 años y les escribo para felicitarlos por su revista y también para que me digan algunos trucos para los siguientes juegos de Family. Home Alone, Crisis Force, Darkman, y The Punisher (otro que no sea el de la bazuca).
Les mando los siguientes trucos:
Sword y Serpents:
Beyond 10: UNSJS???RQ3K6? Level 10: ENSJS???RQ3QHK
Lemmings:
Nivel Tricky; escena 25: JQTVYR
Nivel Mayhem; escena 12: GLSHSL
Nivel Taxing; escena 24: MRGHFW
American Gladiators:
Para obtener 10 vidas - Nivel 2: BBAAAABB
Nivel 3: ABBABAAA
Nivel 4: ABABBBBBB
Dirty Harry:
Nivel 2: Bird
Nivel 3: MYSTY
Bueno, también les quería decir si me pueden mandar la revista Nº 24 y también quisiera agradecerle a Hernán Gonzalo Quiroga, ya que sus trucos me sirvieron mucho.
Su revista es ¡¡¡excelente!!!
PD: aguante Action Games.
¿Soy socio del Club de Action Games? Porque yo mandé la credencial...

Facundo Marcelo Díaz
C. Rivadavia - Chubut

Amigos de Action Games:
Soy seguidor de esta revista desde la Nº 1, como tal he visto cómo mejoraban mes a mes; en mi opinión las mejores Action Games son desde la 12 a la 16 y no sé por qué después fueron disminuyendo en su calidad; de 120 páginas bajaron a 80, sacaron las secciones Game Gear y Game Boy... Por favor, no se queden atrás.
Tengo 14 años, un Game Gear, un Génesis y un Sega CD y soy fanático total de Sega y el Rojo.
Trucos - *Super Nes*
Street Fighter II (World Warrior), para jugar con jefes y dobles:
↑ ↑ → ← ↓ R L X Y ↑
Por favor, saquen las secciones Nintendo y Master y pongan 3DO, Jaguar 64 bit, CDI, Láser activo Pionner, etc.
PD: Por favor publiquen mi carta, es la cuarta que mando. Tomen en cuenta mis sugerencias. Gracias.

Javier Tonui
Capital

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Carlos H. Rojas y tengo un Family Game y una Mega Drive y les quiero mandar unos trucos y passwords, además, tengo los siguientes juegos para Family

CARTAS GAMEMANIACAS

Game, Road Fighter, Super Mario Bross, Ninja Gaiden 2, Castlevania, Super Contra 2, Double Dragon 3, Goal 1, Nothern Ken, Tiny Toon Adventures, Popeye, The Bugs Bunny Crazy Castle, Operation Wolf, World Champ, 4 in 1, Adventure Island 1. Para Mega Drive: Chuck Rock II Son of Chuck, Fifa International Soccer, 2 en 1 Fatal Fury 1 y Tiny Toon.

Fatal Fury, los golpes. Algunos de ellos (*Mega*):
Terry Bogard: super puñetazo ↓ ↙ ← + A
Tornillo: ↓ ↑ + A
Tijera: ↓↙ ← ↖ + A
Magia: ↓ ↘ → + A
Andy Bogard: corrida ↙ → + A
Magia: ↓ ↙ ← + A
Helicóptero ↓ ↘ → ↗ + A
Joe Higashi: magia media luna a la derecha + A
Puñetazos: apretá A varias veces
Patada de tigre: ↓ ↘ → ↗
Zancadilla: ↓ + B
Michael Max: súper hiperpuñetazo: ← → + A
Uppercut: ↙ ↓ ↘ → + A
Richard Myer: patada araña: ↓ ↑ + B
Ataque Fulminante: ↓ ↘ → + B
Giro remolino: → ↘ ↓ ↙ ← + B
Duck King: vuelta carnero ← → + a
Barrida ↓ + B
Tung Fuy Rue: magia: ↓ ↘ → + B
Magia: media luna hacia la derecha + B (grande)
Raiden: magia por la boca: ← → + A
Agarrada de pelo: ↓ + C muchas veces

Tiny Toon Adventures: Passwords para Mega: en la pantalla de presentación elegí modo passwords y digitá el código de abajo. ¡Todo listo! Irás derechito a la última fase y estando ahí, vas a tener que retroceder un poquito en el mapa, entrando en la fase que vos quieras. Los passwords son: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY.

Para *Family Game*, truco para **Arkanoid:** selección de fases. Este truco solamente funciona hasta la pantalla 16, acá va el truco. En la pantalla de presentación, apretá Start para empezar el juego, cuando comience tené apretado el botón A (turbo) y Start, el que no tiene turbo va a tener que apretarlos simultáneamente (ambos a la vez: A + Start).

Bugs Bunny Crazy Castle: passwords: pantalla final: YTKXGoal (1): passwords: finales: Alemania / Argentina: ZTXAREZCGTJPPCMB. Brasil / Argentina: JTXAREZC - GPIFKCOB.

Adventure Island: en le nivel 1-1, brinca en la orilla antes de pasar la G, ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tomala y tendrás continues ilimitados. Si querés volver a comenzar en donde te quedaste, sólo presioná → y Start.

Tom y Jerry: aquí puedes obtener vidas infinitas si al aparecer el nombre del juego presionás la siguiente secuencia: → → ↑ ← ↑ → ↓ B A y Select.

PD: ¡por favor, publiquen mi carta! ¡Aguante Action Games! desde ya un fuerte abrazo y saludos para la mejor revista de videojuegos: ¡Action Games!

Carlos Hernán Rojas
Pcia. Buenos Aires

Hola, querida Action Games:
Les cuento que ésta es la sexta carta que escribo y la primera que espero ¡me publiquen!
Tengo un Family Game y estos juegos: Simpsons 2, Tortugas 2 y 3, Adventure Island, Double Dragon 3, Mario 2, Kung Fú, Soccer y Mach Rider.
También tengo un Sega Mega Drive 2 con los juegos: Streets of Rage 2, Sonic, Sunset Riders, Tortugas, Out Run, Flashback, Another World y Street Fighter.
¡Aguante Action! ¡Son los mejores! Game Over.
Publiquen mi carta, ¡sean justos, sean piadosos, sean buenos!
El Robocop 3 que jugó Varela... ¿no es trucho?

Guillermo Jacum
Pcia. Buenos Aires

Camaradas de Action Games:
¡Hola! Me llamo Alvaro Soto, tengo 14 años y soy de Tacuarembó, Uruguay y les mando un saludo a los argentinos. Es la primera vez que mando una carta en mi vida. Les doy una felicitación de mi parte (como tantas otras de todos los lectores) por su súper revista, la que cada una de ellas es una obra de arte, por lo menos desde la primera que compré que era la que tenía a Batman en la tapa, no me acuerdo del número, ya que la perdí pero creo que era la Nº 16. Les pido que digan en las respuestas de A. G., cuánto me va a salir la compra de ese número (si pueden pasada la cifra a pesos uruguayos) y también la encomienda hasta Tacuarembó, Uruguay.
Les comunico que acabo de comprar la última revista de Action Games que salió aquí en Tacuarembó, que es Nº 24, de mayo del '94, y estamos en julio, eso quiere decir que aquí llegan algo atrasadas. Los felicito por el artículo que hicieron de Eternal Champions de Megadrive y les cuento que en un salón de maquinitas que hay aquí en Tacuarembó adoptaron los controles de Megadrive para controles de arcades, es decir, una palanca con seis botones y la consola está adentro con un televisor y allí tienen varios cartuchos a elección, como Eternal Champions, Sonic 1 y 2, etc. y poniendo una ficha, jugás diez minutos y sacan guita de esto. Contéstenme si ya conocían este sistema.
Publíquenmela, por favor se los pido. El juego Mortal Kombat 2 está en Family y lo vi en Santa do Linamento, en Rivera.
Perdonen el tamaño de la carta y volveré a escribir.
Bueno, chau y gracias desde ya.

Alvaro Soto
Tacuarembó - Uruguay

Amigos de Action Games:
La revista es brutal, sigan así; me gustaría que incorporen los arcades al top ten.
Soy fanático de Boca Juniors, Neo Geo y Super Nintendo. Quisiera que me manden las magias y golpes especiales de los exitosos arcades: World Heroes 2 Jet, Art of Fighting 2 y estrategias para: Aero Fighters 2, Super Sidekuks 2 y Samurai Shadown.
Por otra parte: ¿Cuántos megas tiene la consola Neo Geo? ¿Cuál es el costo de esta consola? ¿Me conviene comprar esta consola o esperar el Proyect Reality de

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

ACTION GAMES

Nintendo?
PD: Publiquen la carta por favor.
PD1: Respondan mis preguntas, please.
PD2: Action Games es la mejor revista del mundo.

J. L. Romanelli
Marcos Paz - Bs. As.

Queridos Amigos:
Me gusta mucho la revista de ustedes, me las colecciono todas, yo tengo un Family Game, les propongo que incorporen más juegos de Family.
Besos para todos.

Carlos Ariel Morales.
Wilde - Bs. As.

Queridos amigos de Action Game:
En primer lugar les queremos agradecer la publicación de nuestra carta anterior. Sin duda Action Games, es la mejor revista de video juegos del mundo. Nos compramos un Mega Drive con los siguientes juegos: Street Figther 2, Street of Rage 2 y Sonic. Bueno, aquí van unos trucos para *Mega Drive*:
Splatterhouse 2: passwords.
Fase 3: IDO/GEM/AL/LDL
Fase 4: ADE/XOE/ZOL/OME
Fase 5: EFH/VEI/RAG/ORD
Esperamos que publiquen nuestra carta.
Hasta la próxima!!
Los saludamos: Marcos César Campot (14), José Pedro Campot (13) y Juan Carlos Campot (13).
PD: Les mandamos un dibujo para la cartelera.

"Los Campot"
San José- Uruguay

Gamemaníacos, aquí la Banda Oriental, cambio:
Hola muchachos, soy Federico desde San José, Uruguay; si, otro oriental prendido a la revista.
En realidad quise hacer contacto con ustedes, porque con ésta son tres las cartas que mando y ni noticias; que pasa man? Pero la tercera es la vencida, espero!!.
Bueno, acá voy.
La revista me parece una maza, está re-buena, es la mejor en la materia, me copa la cartelera, los posters están re-buenos, y todo por el estilo.
Comencé a leerla desde el número 13 y no paro, aunque me faltan dos números; He aquí una de mis razones para escribir.
Les ruego, les suplico que si es posible, me manden los números 21 y 22 de este tesoro Action Games, porque estoy al borde de la locura. No las he podido conseguir en ningún lado, pues no las dejan parar en los kioskos.
Por favor no se olviden de mi, please!!
Además quiero hacer algunas preguntas:
-¿Cuáles son los códigos para Mortal Kombat (Master)? Porque el juego sin éstos no parece nada mortal, es más copado jugar al Mortal "carnicería" Kombat.
Va otra:
-¿Hay algún truco para que aparezcan nuevos personajes, como en Mega?
-¿Sale Aladín para Master?
Ah, por favor, publiquen el Mortal Kombat como hicieron con SF 2 para Mega, y como MK (Mega), que aunque no lo ví, porque me falta ese número de AG, leí que fue una maza. O si no, por lo menos muchachos, mandenme todos los golpes de cada uno de los luchadores, ¡¡¡please!!!
A otra cosa mariposa:
José R. Pascuero and sister, acá les mando ayuda para The Simpsons, Museo- Prehistoria.
En esta parte tenés que saltar al otro lado del río, pero de un salto es imposible. Por eso vas a ver en el agua unas plataformas que vienen bajando. Cuando las veas, casi inmediatamente saltá a ellas y nuevamente a la orilla, pero rápido. Prestá atención, quedate parado mirando como vienen las plataformas y estudialas, dejá pasar una o dos y luego dale sin miedo. Eso sí, si te caés fuiste, porque no vuelven a aparecer las rocas en el agua y no podés seguir.
Seguí, vas a tener que cruzar otra vez a la otra orilla, pero esta vez es un poco más fácil.
En el agua hay unos esqueletos de pinos que te ayudan a cruzar. Ojo con los teroláctidos, saltalos pero cuidado, no te caigas al agua. Al igual que en la selva unos crocos te ayudan, pero esta vez son sus cráneos. Saltá a ellos y te llevan a la orilla, igual que anteriormente acá tené cuidado también con los pájaros. En el primer cráneo quedate parado en el hocico y cuando venga el pájaro no te muevas, él no te toca, después cruza. Cuando logrés llegar a la otra orilla hay un enorme dino esperándote, saltá las bolitas que te escupe y saltale tres o cuatro veces en la zabeca. Cuando se quede inmóvil usalo de puente y cruzá, pero no dejes la extra.
El jefe que da la fase es un doc que te tira bolitas, matalo igual que a la momia saltándole encima.
Si precisas más sólo escribí. Como curiosidad: parate en la puerta del bar de Mouse y usa la llave (primera fase).
Como el pedido de José Pascuero está en rojo, pienso que es un desafío. Si es así ponganme entre los winners.
¡Ah!! Mándenme la remera.
Ahora sí. Hasta la próxima.
Y...no se olviden el pedidito, ¡please!!
Aguante Action Games.
PD: Me olvidaba, feliz cumple. Por favor, publiquen la carta, thak you.
PD 2: Mando los cupones de mi hermano y mío para hacernos socios de AG Club.

Federico Chamorro
San José- Uruguay.

Hola Gamemaníacos!:
Soy Ignacio y tengo 11 años. Tengo un Mega Drive, ahí van unos trucos de *Mega*.
Desert Strike:
Nivel 2: LQJAQRJ
Nivel 3: TLJJOAQ
Nivel 4: JTEKOMK
Evander Holyfield's Real Deal Boxing:
Hay un modo rápido de ser el campeón, hasta le podrás ganar a Holyfield: digitalizá el passwords. The Best.
Y le quiero decir a Esteban Luciano Gaido, la respuesta es el "A", cuando juntas 60 zanahorias apretás el A y viene algún personaje que mata a todos los enemigos de la pantalla.
¡Chau!!

Ignacio Madrid
San Isidro - Bs. As.

Action Games:
Me llamo Alejandro Tcharian, tengo doce años y soy de Comodoro Rivadavia (Chubut). Así que espero que me publiquen la carta. Tengo un Family y los juegos: Street Fhigter 2, Goal 2, Mortal Kombat, Top Gun 2 y 64 en 1.
Les mando algunos trucos (*Family*).
Tortugas Ninja 1: en la presentación pulsá A, Select, A, Select y podrás jugar en pantallas adelantadas.
Goal 3: password: 732-E4F-EF3A.
Les quiero decir que pasé los juegos: Street Fighter 2 y 4, Mortal Kombat, Goal 2 y 3, Felix the Cat, Turtles 2 y 3, Doble Dragon 2 y 3 y Contra.
¡Aguante Action!
Pido passwords de Campeones y trucos de Robocop 3.
Felicitaciones por la revista que está ¡genial!
Saluda atentamente el gamemaníaco,

Alejandro Tcharian
Pcia. de Chubut

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Rodrigo Moltoni:

Hola. Me llamo Antonio Bartoloni y vivo en San Miguel de Tucumán. Tengo un Genesis y un Sega CD con los juegos Sonic, Sonic 2, Sonic 3, Sonic Spinball, Sonic Chaos, Sonic CD, Sewcer Shark, Chase H.Q. 2, World Cup Soccer '92, Tetris, World of Illusion, Ecco the Dolphin y The Simpsons.
Soy fanático de Sonic y los felicito por su 2° aniversario, empecé a coleccionar su revista y está alucinante.
Les mando mi carnet de socio del Club (y el de mis hermanos) y algunos trucos.

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

Respuesta para Rodrigo Moltoni:
LOLO 3
Torre 4 YG4R ZTHY J3corazónK L493
Torre 5 romboG2D 4WYW YYQW CK8B
Ecco the dolphin
1 - The undercaves: WEFIDNMP
2 - The vents: BHEBLFBE
3 - The Lagoon: ERYELFBO
4 - Ridge water: DQXDVREJ
7 - Hard water: XAOAYREE
11 - Marble sea: FXMTAPEA
24 - Welcome to the machine: CSOCKMLR
Quiero trucos para Sonic 3, Sonic Spinball, Sonic CD y Sonic Chaos. Si los trucos ya fueron publicados quisiera que me digan el número de la Action Games.
Saludos. Atentamente.
PD: por favor, publiquen mi carta. Gracias.

Antonio Bartoloni
Tucumán

Respuesta para Virginia Yódice:

Hola. Me llamo Martín, tengo 13 años y un Family Game, voy a responder el desafío de Virginia Yódice, el código de la última pantalla del Prince of Persia es 56533033 (Family Game). Les mando otros trucos de *Family Game:*

Star Trek:
P6NVMLF9X6ND - N?HT!!X!NGGD - BXCZQ-FUR9Z2D - BD9Z?DVMCZ4D - J300556DKRZX

Adventure Island: selección de fases: ↓ ↑ ← → B, A, B, A.

Battletoads: comenzar con 5 vidas. En la presentación presioná simultáneamente: abajo, A, B, Start.

Metroid: tener súper salto y misiles, ingresa passwords:
004480 0K0000
00By03 m000ug

Megaman 3: llegar al castillo del Dr. Willy. Ingresa password: A1, A3, B2, B5, D3 y F4 usando bolas azules.

Bugs Bunny: avanzar etapas, ingresa password: ZTPZ - TX9W - YTKX

Super Nes: **Super Ghouls N Ghosts:** sacar a "nice catch". Mantené presionado para arriba cuando tomes la llave.

Adventure Island: seleccionar etapa: en la presentación, mantené presionado hacia la derecha junto con L, X, luego apretá Start.

Rocketeer: seleccionar etapa. Presioná L, R, L, R, abajo en la pantalla de presentación.

Street Fighter 2: peleador vs. mismo peleador. En la pantalla Capcom presioná abajo, R, arriba L, Y, B.

Les mando este desafío: ¿cuál es el password de la última pantalla del Batman Returns (Family Game).
Chau.

Martín Miguel Laporte
Entre Ríos

También contestó a Virginia Yódice:
Facundo Nicolás Fora - Córdoba (Cap.)

Respuesta para Matías Van Gelderen:

Hola, me llamo Ciro Augusto Brizzio. Tengo 13 años y poseo una PC y un Super Nes.
Respondo el desafío de Matías van Gelderen, Action Games Nº 28.
Tienes que darle los folletos que te dieron al comprar el barco a los caníbales de Monkey Island. Te dirán una cabeza de marinero con un collar de ojos. Tienes que volver a la Cabeza del Mono Gigante y seguir le camino que te indica la nariz de la cabeza del marinero. Al llegar al barco fantasma de Le Chuck, háblale a la cabeza y pídele que te dé le collar. Entra al barco y ve hacia la izquierda. Vas a entrar al cuarto de Le Chuck. Usa la brújula con la llave que está en la pared.
Sal del cuarto y métete en la escotilla a la derecha de los fantasmas. Sigue por el pasadizo. Abre la escotilla con la llave. Usa la jarra de grog con el plato. coge la manteca y vuelve hasta cubierta.
Usa la manteca en la puerta chirriante y abre la misma. Coge las herramientas fantasmas y vete donde estaba el pollo. Usa las herramientas con la caja reluciente y mírala. La máquina se pondrá en automático, te llevará donde los caníbales y te volverá a dejar en la entrada del barco. Habla con el fantasma y vete a Mele Island. Usa la cerveza de raíz con los fantasmas con los que te encuentres y vete hasta la iglesia. Le Chuck te molerá a golpes hasta que caigas dentro de la máquina expendedora de grog en el puesto de Stan. Coge la botella de grog que está en el piso y úsala con Le Chuck.
Quiero pedir ayuda para el juego Monkey Island 2, ya que no puedo encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el Modo Fácil.
Espero haber ayudado y, por favor publiquen esta carta, ya que es la tercera que mando y aún no he logrado ser publicado.

Ciro A. Brizzio
Mar del Plata

También contestó a Matías Van Gelderen
Juan Pablo Díaz Orban - Buenos Aires

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Jonathan Fernández - Bs. As.:
Amí no me sale el truco de Tazmania de elegir pantalla, yo ya sé que mi cassette es un cartrucho ¿la culpa es mía? capaz que amí no me sale el truco.

Daniel Pulvirenti - Bs. As.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (G. Gear).

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Tear-gas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?
¿Se pueden saltear pistas con algún truco en Global Gladiators?

Aurelio Bordón - Misiones
2) No podemos pasar Ground-Zero en Sega C.D. en la puerta que debe abrirse con un código.
Y Chost C.D. que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.

Federico Bróccoli - Bariloche - R. Negro
2. ¿Cómo hago para matar al último jefe del juego Darkwing Duck?
3. ¿ Hay algún truco fatality o cualquiera?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Pablo Sturla:
1) Por supuesto que sí.
2) Te sugerimos que vallas a averiguar a una casa de computación.
5) No se pueden poner juegos, pero sí compact musicales.
6) Sí.

Para Gastón Vignatti:
Seguí junto a nosotros.

Para Facundo M. Díaz:
Sí, ya sos socio.

Para J. L. Romanelli:
La Neo Geo es de 24mega. Cuesta cerca de $1100.-, depende del juego con el que venga la máquina.

Para Alejandro Tcharian:
Pegale un vistazo a las cartas de la edición 27 y encontrarás passwords de Campeones. Y, con referencia a Robocop, en la segunda página de cartas de la Action Nº26 según Marcos Molina podés recargar toda la energía.

HASTA LA PROXIMA, FIERAS DEL VIDEOGAME.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital

Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peiné
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital

Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy

Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires
Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe

José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital
Oscar M. Tolosa
Bs. As.
Mariano A. Ferreris
Bs. As.
Pablo M. Ortega
Capital
Gastón A. Pascuale
Bs. As.
Matías Durán
Capital
Martín Dofeo
Capital
Darío Falconi
Río III - Córdoba
Matías van Gelderen
Bs. As.
Daniel A. Chungara
S. S. de Jujuy
Nahuel Jaszczyszyn
Bs. As.
Hernán Darío Pugliese
Bs. As.
Guillermo Sanfiz
Bs. As.
Christian Castellanos
Capital
Hugo y Raúl Parra
Misiones
Hernán Manrique
Bs. As.
Matías Loso
Capital
Facundo A. Bernardi
Bs. As.
José M. Loriente
Bs. As.
Diego Figueroa
Capital
Darío C. J. Ballo
Avellaneda
Carlos M. Lamazares Ochoa
Bs. As.
José L. Flores
Godoy Cruz - Mza
Diego H. Flores
Godoy Cruz - Mza.
Darío Contreras
Rosario - Sta. Fe
Diego Almeyra
Capital
Pedro Arista
Bariloche- R. Negro
Antonio Bartoloni
San Miguel de Tucumán
Martín M. Laporte
Entre Ríos
Facundo N. Fora
Capital
Juan Díaz Orban
Bs. As.
Ciro Brizzio
Mar del Plata

Sumate a los 181 Winners de la banda de Action.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.

market place